VIDEOGIOCHI PER PC

188 Novembre '04

XENIA EDIZIONI

DVD

€ 8.70

THE GAMES machine

FIFA FOOTBALL 2005

Electronic Arts va in gol di prima

SILENT HILL 4 THE ROOM

L'orrore in una stanza

ROME: TOTAL WAR

Quint'essenza della strategia

COLIN McRAE RALLY 2005

La ghiaia vale la candela?

9 771129 232306 40188

www.tgmonline.it

DOSSIER

ARTE E VIDEOGIOCHI: UN BINOMIO TUTTO DA SCOPRIRE

QUESTO E' TOTAL WAR.

"CHI SOSTENESSE CHE NON ESISTE, SUL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI, UNA GUERRA BELLA COME QUELLA DI ROME: TOTAL WAR, NON AVREBBE DA TEMERE SMENTITE"

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

POWERED BY gamespy

The Way It's Meant to be Played NVIDIA

the CREATIVE ASSEMBLY

TOTAL WAR®

www.totalwar.com

PLAYS BEST ON ALIENWARE

PC CD

ACTIVISION®

activision.com

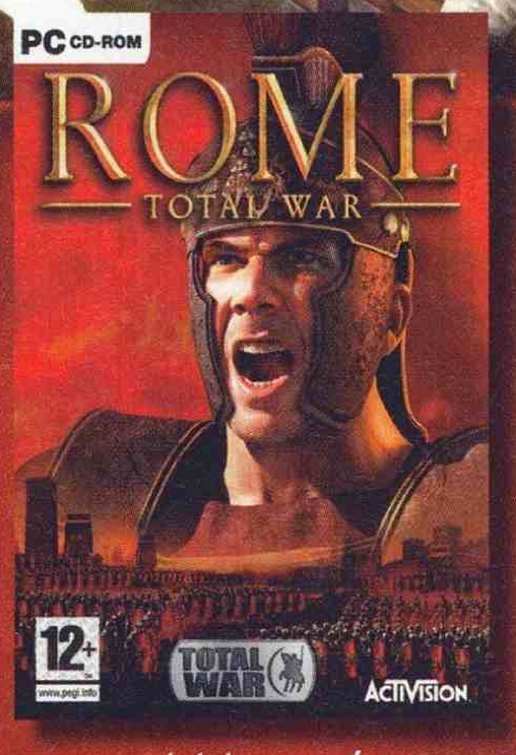
Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. Published by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ROME™
TOTAL WAR

Guida alla vittoria uno degli undici antichi eserciti, in epiche e cinematografiche battaglie in tempo reale

Forgia un impero all'interno della rivoluzionaria mappa in 3D, con un intuitivo sistema di visualizzazione delle città e degli eserciti.

Comanda unità uniche, dagli elefanti Cartaginesi o le bighe Sciite, ai cani da guerra Romani, utilizzando un semplice sistema di controllo



www.totalwar.com/game

Indice

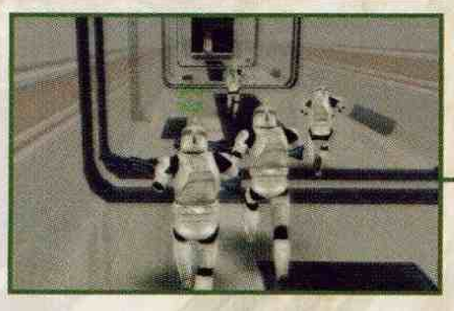
RUBRICHE

BACKSTAGE	170
BOVABYTE	154
BUDGET ZONE	129
CONSOLEMANIA CORNER	160
EDITORIALE	5
FRAGZONE	138
HARDWARE	134
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO	22
MOBILE ZONE	150
MOVIE MACHINE	158
MUSIC MACHINE	156
REPLAY	131
SILVER ZONE	12
TALENT ZONE	132
TECNOTIGIEMME	164
TGM DOSSIER	38
TGM MAIL	166
TGM ONLINE	8
TIME MACHINE	152
TIPS	144
VOCI DI CORRIDOIO	26

PREVIEW

REPORTAGE EGM	44
REPORTAGE KOCH MEDIA	52
AXIS & ALLIES	54
IMPERIAL GLORY	70
PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL	72
SID MEIER'S PIRATES	60
WORLD OF WARCRAFT	56
WORLD RACING 2	66

REVIEW



ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL	98
BLACK MIRROR	92
CALL OF DUTY: LA GRANDE OFFENSIVA	104
CHESS MASTER X	127
COLIN MCRAE RALLY 2005	100
EVIL GENIUS	94
FIFA FOOTBALL 2005	76
FULL SPECTRUM WARRIOR	112
KNIGHTS OF HONOR	124
MYST IV: REVELATION	116
ROME: TOTAL WAR	80
SAVAGE	120
SILENT HILL 4: THE ROOM	88
STAR WARS BATTLEFRONT	84
TRIBES: VENGEANCE	108
WINGS OF WAR	127

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco; tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: Sintetizza l'effettiva immediatezza e semplicità d'uso riscontrata durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri (roberto.ferri@xenia.it)

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti (stefano.monti@xenia.it)

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri (stefano.silvestri@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini (iltoso@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini (keiser@xenia.it)

REDATTORI
Paolo Besser (paolone@xenia.it)
Davide Comunello (kylling@xenia.it)
Ivan Conte (kikko@xenia.it)
Andrea Della Calce (mao@xenia.it)
Matteo Lorenzetti (elvin@xenia.it)
Massimo Monti (ilvlad@xenia.it)
Massimo Nichini (nkz@xenia.it)
Sergio Porcellini (ray@xenia.it)
Dario Ronzoni (ildario@xenia.it)
Raffaele Sogni (raffo@xenia.it)
Massimo Svanoni (xam@xenia.it)
Daniele Vergìni (talentscout@xenia.it)

COLLABORATORI
Marco Auletta (rulla@xenia.it)
Gianluca Cardinali (abbath.xenia.it)
Maurizio Frascino (fake@xenia.it)
Stefano Gaburri (stepan@xenia.it)
Giuliana Molteni (giuliana.molteni@xenia.it)
Massimiliano Pavan (samp@xenia.it)
Alex Rossetto (alex.rossetto@xenia.it)
Daniele Tamagni (tamaboke@xenia.it)
Luca Todesco (luca@xenia.it)
Roberta Zampieri (roberta.zampieri@xenia.it)

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi (stefano.lisi@xenia.it)

Editoriale

TUTTO PUR DI ESSERCI

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Piano piano, anche questo Natale si sta avvicinando e per noi videogiocatori Babbo Natale sarà munifico di regali come da tempo non ricordavamo. Tanti giochi, tutti di livello medio-alto; quello che ci ha accompagnato in questi mesi è stato di tutto rispetto ma ciò che ci attende pare essere ancora meglio. Giusto il tempo di rallegrarsi, che però sorge spontaneo un interrogativo: ma sono i giochi che sono migliorati o siamo noi che, abituati agli standard delle passate stagioni, guardiamo al presente con eccessivo ottimismo?

La domanda pare lecita pensando che nessuno dei titoli strillati questo mese in copertina è una vera novità: FIFA, per quanto migliorato e rinnovato, sta per tagliare il ragguardevole traguardo dei dieci anni di onorato servizio. Mica poco. Il "4" a fianco di Silent Hill la dice lunga; di Colin McRae non serve aggiungere altro e, a ben guardare, Rome: Total War non è che il terzo capitolo di una saga che, se la memoria non m'inganna, ha quattro anni e mezzo sulle spalle. Volgendo lo sguardo indietro, tra i giochi dei quali si è più parlato quest'anno, abbiamo Thief 3 e DooM 3, altri seguiti, così come lo sarà l'attesissimo Half-Life 2. Escono dal coro forse Vampire: Bloodlines, che in comune col predecessore ha solo il marchio e World of Warcraft. Ma una volta di più, sono videogame che non creano nulla di davvero innovativo: senza i rispettivi Deus Ex e Ultima Online, probabilmente non esisterebbero. Insomma, delle novità ci sono, ma a fare i pignoli nessuno dei titoli appena menzionati presenta elementi davvero innovativi.

Un altro articolo sulla mancanza di originalità nei videogame? Non proprio: vorrei piuttosto cercare di vedere le cose da un'altra prospettiva, ovvero la nostra. Ci siamo talmente tanto abituati a vedere riproposte le solite cose che bastano due novità ben reclamizzate per giustificare moralmente l'acquisto di un titolo. Questa frase, sono il primo ad ammetterlo, si adatta a qualsiasi gioco presente in copertina questo mese. Per FIFA Football 2005 abbiamo il tocco di prima, per Silent Hill 4 il protagonista e le locazioni, per Colin l'introduzione della modalità Carriera e per Rome: Total War l'ambientazione e un nuovo motore grafico, ora tutto "treddì". Nient'altro. Eppure ci basta. Anzi, non solo ci basta, ma ci rende felici al punto che io stesso, mentre scrivo queste righe, mi sorprendo di essere giunto a tali conclusioni quando poco sopra elogiavo la qualità media dei prodotti usciti quest'anno. Che ci sta succedendo? Non lo so e nell'incertezza "matrixiana" se scegliere la pillola blu o quella rossa, se vedere le cose come stanno o fare finta di niente e giocare, passo al punto successivo trattando un argomento che mi sta a cuore e che dà il titolo all'editoriale. Ovvero, l'aspirazione che sempre più riscontro da parte vostra nel voler fare il mestiere del redattore.

Già tempo fa dedicai un editoriale a coloro che mi scrivevano cercando un posto in Xenia e da allora, se possibile, il ritmo con cui ricevo offerte di lavoro è ulteriormente aumentato, al punto da contarne circa venti al mese. La situazione è per me fonte di rammarico, perché è ovvio che a dei simili ritmi la risposta da dare è sempre la stessa e, se anche un posto si liberasse, lo si riempirebbe nell'arco di mezza giornata. Pertanto sfrutto lo strumento che mi offre l'editoriale per precisare alcuni punti che mi preme chiarire. Il primo: la vita del redattore non è tutta rose e fiori. Chiaro, c'è chi nella vita si alza all'alba per andare in fonderia, ma è altrettanto vero che la visione "romantica" di colui che viene pagato per giocare tutto il giorno non è corretta. Potrei darvi tutte le spiegazioni possibili ma alla fine credo che una sola sia sufficiente: un conto è giocare per passione, un altro è farlo per lavoro. Per quanto sembri un ozioso distinguo, è proprio l'attitudine mentale con cui ci si siede davanti al computer a fare la differenza, a trasformare il videogioco in un videolavoro.

Da non trascurare, seppure sia sempre disdicevole parlare di queste cose, è il discorso monetario: il compenso che paghiamo a facciata è discreto, però va detto che di pagine non se ne scrivono mai tante, soprattutto agli inizi. Sono ben poche le persone che riescono a vivere professionisticamente del nostro lavoro, tant'è che la maggior parte sono studenti universitari che, mantenuti dalla famiglia, arrotondano le loro finanze col mestiere del redattore. A questa considerazione se ne allaccia un'altra abbastanza importante, ovvero la residenza a Milano o limitrofi: questa è obbligatoria per motivi puramente pratici, quali il venire in redazione a prendere il materiale, tornarvi per restituirlo, essere pronti all'occorrenza in caso di problemi e partecipare alle riunioni, qualora indette. Di fronte a questa condizione molte persone rispondono "non c'è problema, mi trasferisco a Milano": a costoro ricordo quanto precisato poco sopra circa i guadagni. Da queste parti, gli affitti non sono proprio economici...

Approfondiamo ora il titolo di questo editoriale, quel "tutto pur di esserci"; è una frase che è sorta spontanea di fronte alla terza persona che si è offerta questa settimana di lavorare per noi anche senza alcuna retribuzione. Leggere e-mail di questo tipo, non lo nego, mi turba alquanto: la prima cosa che rispondo è che chiunque svolga un lavoro è giusto che venga pagato. A meno che non sia cambiato qualcosa negli ultimi giorni, non mi risulta che al supermercato basti esibire il colophon di una rivista per fare la spesa. Al contrario, ci vogliono dei soldi che, cari aspiranti redattori, sono il giusto compenso della vostra attività creativa e produttiva. Peraltro, una domanda: se vi assumessero senza pagarvi (per vostra stessa richiesta), perché mai dovrebbero iniziare a farlo un giorno? Attenzione quindi, perché il mondo è pieno di "squali" che non aspettano altro che proposte come le vostre. Aggiungo a ciò il fatto che la mentalità del tutto "pur di esserci" sta creando non pochi problemi nel settore della carta stampata: avendo a che fare con realtà diverse da quella dei videogiochi grazie a Cult Fiction, ho scoperto come riviste anche blasonate non paghino i propri redattori i quali, pur di apparire nel colophon della tal testata, accettano rapporti vessatori coi loro datori di lavoro. Trovo tutto ciò fortemente immorale e, nel complesso, pericoloso qualora il fenomeno si diffondesse più di quanto non lo sia già ora...

Chiudo allora questo editoriale alquanto atipico con un messaggio: sognare è giusto ed è forse ciò che dà un senso alla nostra vita, ma prima di volere tentare il grande salto pensate bene a quanto ho scritto e ragionate se sia effettivamente il caso di farlo. Offrite i vostri servigi ma non regalateli, lavorate senza svendervi. Avrei anche altri consigli da darvi, ma non vorrei poi stare qui a vestire i panni del professionista che fa da chioccia agli aspiranti redattori: rischierei forse di diventare parodia di me stesso e comunque sono sicuro che quel che c'era da capire l'avete compreso. Pertanto, come da tradizione, non mi resta che augurarvi buona lettura e sperare che godiate a leggere questo succoso numero novembrino così come abbiamo provato noi gusto nel realizzarlo.

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti

(smd@xenia.it)
STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988 presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)

Solca i sette mari con quattro tasti.

C'è un misterioso galeone nel porto di Akbah e sarai tu a scoprire i suoi segreti, nei panni dell'impavido bucaniere Rhama Sabrier. Solca i mari con il fantomatico vascello e vedi cosa cela il suo carico ignoto. Viaggerai per i sette mari, approderai su isole sconosciute e affronterai i nemici con la tua fedele spada. Avventura, guerrieri, arti marziali e magia. Sali a bordo di Galleon.

E'sbarcato Galleon. Sul tuo telefonino.

Invia un SMS gratuito al 44123 con il testo "Videogame", riceverai un SMS push. Aprilo e clicca sul link per entrare nel WAP, seleziona "Avventura" e scegli "Galleon" poi, segui le istruzioni per il download. Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM vai su www.tim.it o chiama il 119.

Copertura nazionale TIM (giugno 2004) - GSM: 94.6% territorio, 99.8% popolazione.

GSM

GALLEON Dawn

dbgames

Galleon © 2004 SCi Games Ltd. Galleon, the Galleon logo, SCi and the SCi logo are trademarks of SCi Games Ltd..
All other trademarks and trade names belong to their respective holders. All rights reserved.

NORD
nord-est
nord-ovest
TIM
Vivere senza confini

TGM ONLINE

Claudio "keiser" Todeschini **keiser@xenia.it**

www.tgmonline.it

Festeggiamenti in pompa magna, raccolta differenziata di forum, tornei organizzati dai lettori più volonterosi... Al solito, su TGM Online succede di tutto!

Ehilà! Stiamo ancora mettendo in ordine, qui sui cluster dei nostri server, pieni di briciole di torta e spruzzi di champagne dopo la strepitosa festa che abbiamo organizzato sul sito il 15 di settembre, in occasione del terzo compleanno di TGM Online! La gioiosa partecipazione ai vari topic di auguri e al relativo contest speciale ci hanno davvero commosso...
Tra l'altro, i più ansiosi di voi vorranno già sapere chi sono i due fortunati vincitori che si porteranno a casa gli ambiti premi, il sistema di casse 5.1 e il volante Momo (entrambi firmati Logitech). Beh, che ci crediate o no, per me che scrivo il contest si è chiuso da un paio di giorni, e non c'è stato verso di trovare il tempo per cominciare a passare al setaccio le innumerevoli risposte ricevute... Posso solo anticiparvi che ora dell'uscita della rivista avremo già dato notizia sul sito dell'esito del concorso, quindi fiondatevi online per scoprire se siete i prescelti dalla redazione!

▼ Appuntamento ormai fisso di queste pagine, le sempre più spassose copertine "alternative" realizzate da voi lettori. Cominciamo con la divertente cover di Mario "crazyman", che dipinge una situazione non troppo diversa dalla realtà...

SONDAGGIONE

Uno degli argomenti più "gettonati" degli editoriali di questo mese è stato il gameplay, la struttura dei giochi sotto diversi punti di vista, una sorta di indagine "conoscitiva" dei vostri gusti e preferenze; tra i numerosi argomenti trattati c'era anche la famosa e spesso sopravvalutata "non linearità" dei videogame, quella caratteristica che permette lo svolgimento di missioni diverse a seconda dei risultati conseguiti nelle precedenti, o la presenza di finali di gioco alternativi in funzione delle scelte compiute fino a quel momento. Come ho avuto modo di dire anche sul sito, preferisco i titoli più "lineari", pur apprezzando il valore tecnico di quelli dinamici, per due principali motivi: la pigrizia e la poca voglia di sperimentare soluzioni diverse e/o rigiocare interi livelli solo per assistere a un filmato conclusivo differente, e il contemporaneo desiderio di vedere, provare e giocare tutto quello che i programmatori hanno preparato per me... I risultati del sondaggio, tuttavia, non sembrano appoggiare la mia tesi... ^__^ Videogiochi con una trama lineare oppure dinamici e con maggiore libertà per il giocatore?

Lineari!	8.4%
Dinamici!	39.0%
Un po' tutt'e due...	52.6%

TGM ONLINE

Come anticipato sullo scorso numero di TGM proprio in queste pagine, il forum ha subito un'altra piccola ma significativa rivoluzione, con l'introduzione del prezioso "The Recycle Machine", la nascita dell'area dedicata ad Half-Life 2 e la promozione dei forum "non ufficiali" dedicati ai manageriali e alle avventure grafiche.
La TRM nasce con l'obiettivo di dare uno spazio e una visibilità ai forum la cui forza pulsante cessa di essere vitale come per le aree normalmente attive. Detto in termini meno prosaici, i forum in via di chiusura per mancanza di post, per scarsa frequentazione o per il poco interesse che riscuotono in quel particolare momento vengono spediti in un'area del sito dove possono comunque essere letti da tutti, anche se non è più possibile inserirvi nuovi messaggi o rispondere a quelli esistenti; il forum, in pratica, si trasforma in una sorta di bacheca in sola lettura dove andare a rileggere post e interventi che è oggettivamente brutto che vengano cancellati e/o nuclearizzati per sempre. Il fatto che un forum - in particolare quelli dedicati a dei singoli giochi - perda di interesse non è affatto inusuale, al contrario: pensate a quanta gente si appassionava a Jedi Academy un anno e mezzo fa e a quante persone può interessare ancora oggi, con tutto il ben di dio che è uscito nel frattempo. Non a caso, mentre scrivo queste righe, la macchina per la raccolta differenziata delle conversazioni digitali contiene solo forum relativi a singoli videogame. Oltre a quelli già citati, uno dei benefici che maggiormente si fa sentire con una simile operazione è un forum più "snello" e meno intasato, più facile da consultare e da seguire... Insomma, non so se l'avevate capito, ma stiamo cercando come sempre di venirvi incontro come e dove possiamo...
Il fatto che un forum finisca nella Recycle Machine non impedisce che in un futuro non troppo remoto esso possa nuovamente riconquistare la popolarità di un tempo e ritornare tra quelli "ufficiali", qualora esca un titolo (seguito, espansione o altro) che renda imprescindibile la riapertura dell'area dedicata. Una piccola nota per chi si starà senz'altro chiedendo se anche i forum dei lettori potranno beneficiare di quest'area di quarantena quando si avvicina per loro il momento della chiusura. Ebbene, la risposta è no. Come sapete, il regola-

▼ ... e passiamo a Matteo "Skaramouch", che propone una sua personale visione di Sam Fisher modello "porky's"... Bella voi!

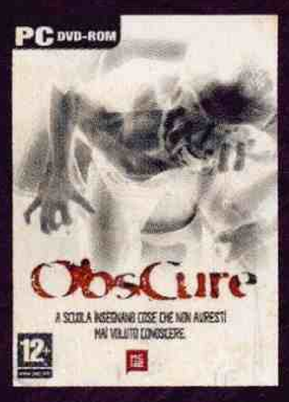
▼ Il Birthday Contest 2004 consisteva in una vera e propria "caccia al tesoro" alla ricerca dei più disparati segreti di TGM Online...

▼ ... e vista la mole di risposte pervenute non possiamo che essere fieri di voi, che avete dimostrato di conoscere a menadito il sito di TGM, anche gli hobby del Raffo!

GIOCO FEDELTÀ

Consueto appuntamento con il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio il prossimo mese, occhio a non farseli scappare!
Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!

OBSCURE

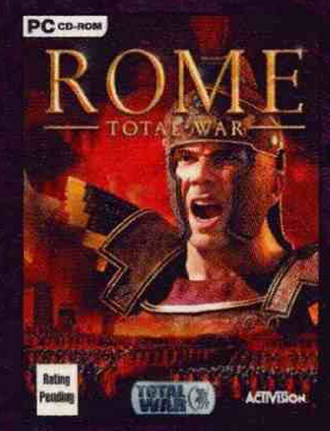


Le scuole superiori non sempre sono luoghi accoglienti (anzi quasi mai lo sono), ma qualche volta capita che custodiscano anche degli orribili segreti. Obscure è un survival horror ambientato proprio in un ormai fatiscente edificio scolastico, un prodotto molto valido che ha ottenuto lo Star Player su TGM del mese scorso!
Microids

STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED

Dopo avervi omaggiato con la versione "base" di Star Wars Galaxies un paio di numeri fa, ci è sembrato giusto fornirvi anche la nuovissima espansione di uno dei MMORPG più giocati in assoluto. Quello che permette di fare questo add-on è davvero notevole, e vi anticipo che avrete la possibilità di entrare all'interno delle astronavi che si usano per gli spostamenti e di pilotarle ingaggiando combattimenti nello spazio! Altri dettagli nella pagina del Gioco Fedeltà su TGM Online.
Activision

ROME: TOTAL WAR



Dopo essere stato nel medioevo e nell'antico Giappone, Total War sbarca a Roma, per proporci l'RTS più spettacolare mai realizzato. Totalmente in 3D, Rome: Total War promette non solo di sfoggiare un impatto grafico fuori di testa, ma anche di coinvolgere e far immedesimare totalmente il videogiocatore nelle epiche battaglie disputate un paio di millenni fa. Un capolavoro annunciato che, una volta tanto, non sembra aver deluso le aspettative.
Activision

THE SAGA OF RYZOM

Questo promettente MMORPG è ambientato su un pianeta chiamato Matis, un luogo dove la natura la fa da padrona e dove vivono animali molto curiosi (e a volte molto pericolosi), nonché diverse fazioni da sempre in lotta per i motivi più disparati. Un intero pianeta vi aspetta (composto da ben cinque ecosistemi dalle caratteristiche estremamente diverse) per essere profondamente mutato dalle vostre attitudini, siano esse distruttive o creative.
Microids

mento prevede che dopo cinque giorni di mancanza di nuovi post, un forum dei lettori debba venir chiuso; inoltre, la loro esistenza è più "fluida" e irregolare per loro stessa natura, e mettere in quarantena anche quelli renderebbe tutto più caotico.

Segnalo, anche se ormai il torneo sarà bello che concluso, il successo ottenuto dalla TGM Gunbound Cup 1vs1 riservata a giocatori singoli (le cui iscrizioni si sono chiuse nel giro di poche ore), solo per ricordarvi che le due competizioni dedicate a questo strepitoso gioco multiplayer gratuito (www.gunbound.net) sono nate inizialmente dalla caparbietà di alcuni utenti particolarmente volonterosi che hanno deciso di proporre e organizzare i tornei in prima persona, e che visto il loro successo sono solo in un secondo momento stati "promossi" e sponsorizzati da The Games Machine. Da qui l'invito per tutti gli appassionati di un titolo magari poco noto, o che vorrebbero dar vita ad una sfida che coinvolga tutta la community di TGM Online, a darsi da fare per lanciare iniziative ed eventi analoghi, che nel limite del possibile cercheremo in ogni modo di assecondare e promuovere. In fin dei conti siete tutti appassionati di videogiochi, cos'altro potreste desiderare di più se non ulteriori opportunità di ludo?

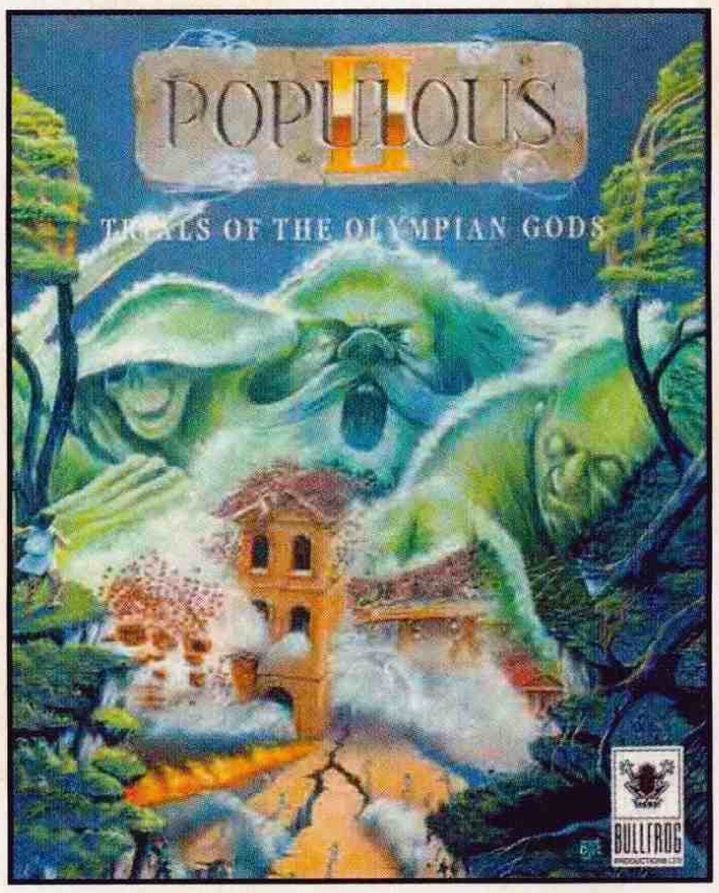
Da non perdere la sezione Speciali di TGM Online: oltre allo spassoso cumulo di screenshot inediti di DooM 3 commentati dal Gaburri (un nome, una garanzia), questo mese abbiamo pubblicato una bella "appendice" alla recensione di Final Fantasy XI dedicata all'espansione Chains Of Promathia. Pubblicata in Europa insieme alla versione commerciale del nuovo RPG di Square Enix, COP ha visto seriamente impegnato il buon Nikazzi, che ne ha praticamente svelato ogni segreto o quasi. Cito poi, in ordine sparso, alcuni speciali "tematici": uno dedicato ai titoli ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, un vademecum che - indipendentemente dalla tipologia di gioco - ripercorre le tappe di un genere ormai trasversale, che troviamo negli shooter in prima persona (anche multiplayer), negli strategici in tempo reale e negli

◀ Quando si parla di Seconda Guerra Mondiale, come si fa a non parlare di Medal of Honor?

RPG. Un altro è invece riservato ai gestionali che in questi anni si sono imposti sul mercato come prodotti di primo piano, irrinunciabili per chi ama dedicarsi alla pianificazione e alla gestione di imperi e popolazioni, da Populous a Rise of Nations, passando per Sim City e Civilization...

Giunto alla fine di queste due pagine di aneddotica e banfa sciolta vi devo congedare bruscamente: c'è un aereo che aspetta solo me per volare a Mosca e San Pietroburgo a far visita agli Studios della Buka Entertainment, dei cui progetti vi parlerò nel reportage che scriverò al mio ritorno. Per questo mese è tutto, ci si becca online!

▼ Un gioco che è entrato nell'Olimpo videoludico, e che nessun appassionato di gestionali dovrebbe lasciarsi scappare...



▼ Io e il Gaburri in un inusuale incontro di pugilato nella frag chamber di DooM 3. Volete sapere come è andato a finire il match? Scopritelo su TGM Online!

TGM Silver CLUB

Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

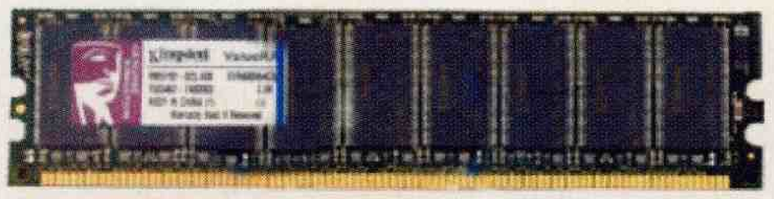
TGM OFFICIAL CHAT · TGM BAZAR · TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD · GIOCO ALLEGATO · MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE · TALENT ZONE · GAMES REDA · WEB SURFER

E così è arrivato anche novembre!
L'area Silver Club cresce di mese in mese e questo grazie soprattutto all'apporto di voi lettori, che quotidianamente la visitate, scaricate il materiale che offriamo e inserite i vostri commenti su canzoni e film. La Silver Club però non si ferma e forse, tra poco, troverete delle grosse novità!

TGM SPECIAL PRICE

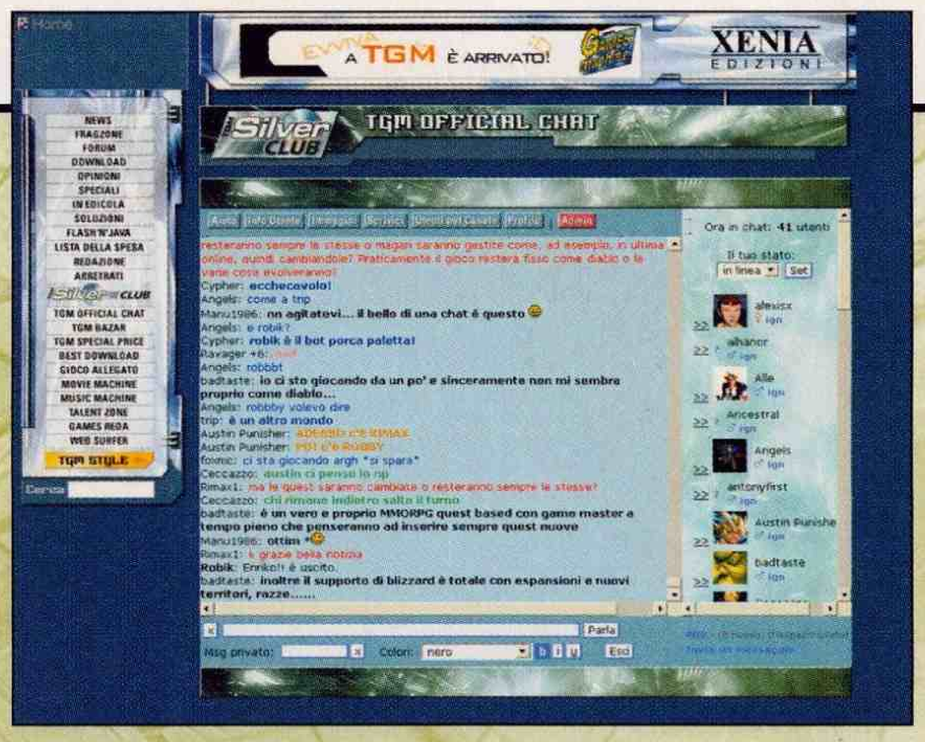
-15€

Se c'è qualcosa di cui i PC hanno continuo bisogno è proprio la RAM: ogni nuovo programma e ogni gioco che viene immesso sul mercato, aumenta progressivamente la richiesta di memoria. Proprio per questo motivo abbiamo pensato a voi, che volete vedere girare i vostri MMORPG col massimo dettaglio, che desiderate lavorare con programmi di grafica senza aspettare due ore l'apertura di un'immagine... Ecco quello che vi serve, la RAM! TGM e PC Power vi danno la possibilità di acquistare ben 512 MB di RAM DDR 400 MHz (marca KINGSTON), una quantità sufficiente per far girare comodamente tutti i giochi in commercio. Ma non solo, assieme alla memoria vi arriverà a casa (naturalmente compreso nel prezzo) anche un dissipatore Thermaltake dotato di led che diffondono una gradevole luce azzurra... Insomma perfetto per chi vuole anche un PC moddato.
Il prezzo di listino è di 128 Euro
Solo per i lettori di TGM: 113 Euro!!!



TGM OFFICIAL CHAT

Novembre è un mese molto importante, si fanno i piani marketing per i futuri cinque anni, si stabiliscono i giochi da allegare nei prossimi 15 lustri e si valuta l'ipotesi di regalare copie della rivista ai bimbi buoni... In realtà non è vero niente, sta di fatto che sarà il buon Duspa a intervenire questo mese in chat nell'evento ufficiale, e come molti sanno, lui è quello che tiene le redini del marketing! Ebbene, **mercoledì 10 novembre alle ore 21.00, il pizzettaro Duspa sarà a vostra disposizione** per impartire lezioni di direct marketing ma soprattutto per parlare di calcio, di banfa, dei bei vecchi tempi andati e di quelli che arriveranno... Insomma una serata decisamente frivola all'insegna del buon umore e con buona probabilità, dell'euforia paradossa.
Per quanto riguarda il secondo evento, al momento non vi posso rivelare nulla perché si tratta di una cosa veramente grossa, che dipende però da un paio di eventi che nemmeno il buon Gordon può prevedere. Vi invito a tenere d'occhio il sito, perché a tempo debito annunceremo di cosa si tratta!



THE BEST OF WEBSURFER

Ogni giorno date da mangiare al coccodrillo che vive nello scarico del vostro water? Il vostro cane è in realtà un topo? Avete un pacco di figurine all'LSD? Un CD vi ha salvato più volte dagli autovelox? Vostro cuggino una volta è morto? Allora, è probabile che siate i protagonisti di una leggenda metropolitana, cioè di un tipo di racconto nato e solitamente ambientato nelle grandi città, che viene spacciato per vero (e che, quasi sempre, non lo è). Le leggende metropolitane sono un fenomeno affascinante, e ci sono seri studiosi che si occupano di analizzarle in tutti i loro aspetti. Il sito www.leggendemetropolitane.net è interamente dedicato all'argomento: oltre alle leggende "classiche" (che magari avete sentito quando ancora eravate alle elementari), troverete anche racconti sul mondo del cinema, della musica e della politica.
Grazie a Luky per la segnalazione!

CONTEST OF THE MONTH

I PC ormai permettono di fare numerose azioni: trasmettere videoclip, comunicare con programmi di messaggistica, visualizzare DVD e attivare webcam, ecco quindi che c'è bisogno di una tastiera che permetta di tenere sotto controllo e di attivare tutte le funzioni desiderate in maniera semplice e immediata. Per questo motivo Logitech ha ideato la Cordless Desktop® LX 500, un vero e proprio "centro direzionale" dal quale si può comandare tutte le funzioni del PC senza doverle andare a cercare col mouse tra le icone del desktop.

Il modello LX 500 possiede molti tasti funzione programmabili, una rotella posizionata sulla sinistra per comandare il volume delle casse o per navigare sul web, e tutta una serie di altri tasti per semplificare al massimo l'uso del PC.

Oltre alla tastiera, avrete in omaggio anche un mouse dotato dei tre tasti canonici (il terzo è lo scroller), con la novità che la rotellina è inclinabile anche lateralmente, in modo da poter scorrere i documenti (o le pagine web) orizzontalmente. Naturalmente il mouse è ottico, e come la tastiera, è wireless, quindi senza fili!

Insomma un premio sostanzioso, che finirà nelle mani di colui che verrà scelto come miglior recensore di Morrorwind, il gioco allegato a TGM di questo mese!

AND THE WINNER IS...

È Max Crotta il miglior recensore di questo mese, il buon Max si porta a casa un sistema di casse 7+1 Creative Inspire T7900 e una Sound Blaster Audigy ZS!!!

Complimenti vivissimi a Max, che si porta a casa un premio pazzesco.

WARRIOR KINGS

Di Max Crotta

In un'ipotetica Europa medievale soggiogata da una oligarchia basata su un binomio clero-esercito, il giocatore impersona il giovane Artos, figlio del barone di Cravant ucciso di fronte a lui. Lo scopo del gioco sarà appunto aiutare Artos a radunare i nobili ribelli e affrontare l'assassino di suo padre, il sommo pontefice. Per far questo il giocatore potrà impossessarsi di un villaggio e svilupparlo come nella migliore tradizione degli RTS, raccogliendo risorse e ampliandolo con strutture militari e civili. La particolarità del gioco sta nel fatto che dopo un inizio di campagna uguale per tutti, si dovrà scegliere che indirizzo di sviluppo prendere: imperiale, pagano, rinascimentale o un mix di uno dei primi due con il terzo; la scelta comporterà strutture e unità diverse.

Per carpire appieno il funzionamento del gioco si può utilizzare il tutorial, che ha dalla sua la dote di essere snello benché fallace sotto alcuni punti di vista. La campagna scorre fluida lungo i vari scenari, che tengono impegnato il giocatore con molte sub-quest utili per giungere all'obiettivo principale con gli strumenti adatti per completarlo; peccato che questi siano quasi sempre l'avere una gran quantità di unità (seppur equilibratamente distribuite tra le quattro tipologie diverse) da riversare sul nemico per sbaragliarlo.

Il gioco offre una buona grafica se pensiamo che ha già qualche anno sul groppone e le texture rendono credibili gli scenari: purtroppo le animazioni dei personaggi sono alquanto scattose e lo scrolling della mappa, oltre a essere lento, tende a zoomare verso il terreno. Stesso discorso per il sonoro che affianca ottimi motivi medievali ed effetti sonori a un parlato dei nostri commilitoni in risposta agli ordini veramente odioso, che ci obbligherà ad abbassarne il volume.

Chiudiamo dicendo che a fronte di una IA accettabile che ci obbliga ad attaccare, il gioco è reso quasi frustrante per via dei bug che a volte non permettono di continuare lo scenario.

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	4
CARISMA	4

76

TGM Silver CLUB — COME ACCEDERE

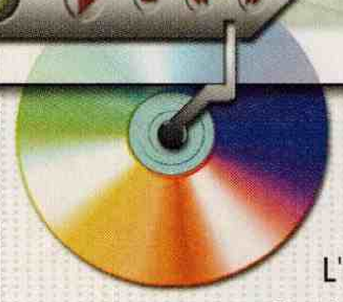
Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver Zone

Mirko Marangon **tmb@xenia.it**

SILVER DISC VOLUME 199 E 200 E SILVER DVD VOLUME 22

Dodici demo, no dico, DODICI! Direi proprio che non avete di che lamentarvi questo mese: la quantità e la qualità dei vari dimostrativi che abbiamo accluso ai nostri CD e DVD (a proposito, non vogliamo fare gli auguri al duecentesimo Silver Disc?) è senza dubbio impressionante e metterà a dura prova i vostri PC. Scaldate i mouse, insomma!



AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

DooM 3

Toglietevi dalla testa di vedere una qualità grafica del genere con la configurazione minima...

Il più amato/odiato FPS di tutti i tempi è finalmente arrivato sotto forma di demo: una manna dal cielo per tutti quelli ancora indecisi sull'acquisto...

GENERE: FPS
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.doom3.com

Qualcuno ha detto che l'hype crea, l'hype distrugge, e credo che tale affermazione calzi davvero a pennello per DooM 3, un titolo che ha davvero spaccato in due il popolo dei giocatori come poche volte nella storia. Gli hardcore gamer lo hanno cassato senza pietà, io confermo il mio giudizio del senza infamia né lode, ma alla fine chi deve aprire il portafoglio per acquistare il gioco siete voi e questo demo sicuramente potrà convincervi più di mille parole. Le tre mappe a vostra disposizione (in pratica i primi tre livelli di gioco completo) racchiudono perfettamente lo spirito di DooM 3 e vi permetteranno di calarvi nell'atmosfera malsana ed estremamente sinistra che permea l'ultimo parto della id Software. Controllare il vostro sfortunato marine all'interno delle infrastrutture marziane non è un'impresa improba, anche perché l'azione è decisamente concitata e non richiede di certo un approccio stealth o particolarmente ragionato. Fermo restando che è vivamente consigliato riconfigurare i tasti con l'apposito menu, di base vi muovete utilizzano le frecce cursore, mentre la direzione è decisa al solito dai movimenti del mouse (ehi! È un FPS!). Il tasto sinistro del fedele roditore vi permetterà di scaricare una valanga di fuoco sui nemici, mentre a quello destro è assegnato il salto. Il cambio delle armi è affidato alla cara rotellina, oppure potrete rivolgervi ai tasti che vanno dall'uno al nove. Fondamentale imparare a cambiare velocemente l'arma con la torcia e viceversa: di "serie", questa azione è abbinata al tasto F, ma se volete un consiglio, assegnatelo al mouse o comunque a un altro pulsante più facilmente raggiungibile. La configurazione hardware rappresenta sicuramente uno dei punti focali di DooM e la id consiglia caldamente almeno una CPU da 1.5 GHz, 384 MB di RAM, una scheda video con 64 MB di RAM compatibile DirectX 9.0b e... Windows XP. Già, perché DooM 3 NON gira su sistemi operativi Microsoft più vecchi, quindi niente 98, ME, NT e compagnia bella.

ATV Mud Racing

L'ultima volta che una rockstar è salita su una di questi affari quasi si è ammazzata. OK, va anche detto che stiamo parlando di Ozzy...

Non so se vi ricordate, ma qualche hanno fa scoppiò una vera e propria mania per queste motorette a quattro ruote, tanto che uscirono davvero una marea di giochi di guida dove si pilotavano questi terribili trabiccoli per i quali il Raffo stravede (il che dovrebbe farvi pensare...). Oggi, dopo un periodo di calma apparente, i Team 6 ci propongono di tornare in sella, rilasciando una demo del loro ultimo sforzo. A vostra disposizione una pista completa, affrontabile in modalità single race, championship o time attack con uno dei due quad selezionabili nel pre-gara. Essendo un arcade il sistema di controllo è piuttosto semplice: basta utilizzare le frecce cursore per sterzare, accelerare e frenare, mentre con H è possibile suonare il clacson e con L accendere le luci. Il processore base richiesto è un Pentium da 800 MHz, accoppiata con 256 MB di RAM e una scheda video compatibile DirectX 8.1.

GENERE: Gioco di guida
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.team6-games.com

Medal Of Honor: Pacific Assault

Insieme a Call of Duty, torna una delle saghe militari più apprezzate di sempre. Questa volta ci attendono i giapponesi e non sarà affatto una passeggiata...

Il dettaglio grafico è notevolissimo, ma serve un PC decisamente sopra la norma per goderselo appieno.

Medal of Honor è ormai diventato un marchio di fabbrica per la prolifica Electronic Arts. Nato come gioco per PSOne (già, la prima indimenticabile PlayStation), si è sempre distinto in tutte le sue incarnazioni per l'incredibile accuratezza nella ricostruzione storica degli eventi. Così, dopo aver messo a ferro e fuoco mezza Europa con i precedenti capitoli, l'allegra (si fa per dire) combriccola di MoH giunge nientemeno che sulla sponda occidentale del Pacifico, laddove si sono concentrate alcune della battaglie più feroci della Seconda Guerra Mondiale, che hanno visto l'esercito americano confrontarsi con la durissima resistenza giapponese. Il demo vi metterà nei panni del soldato semplice Tom Conlin (carne da cannone, in pratica), che con il suo gruppetto di commilitoni dovrà riuscire a salvare le penne schivando bombe e proiettili a Henderson Field, sull'isola di Guadalcanal. Attenti perché i giapponesi sono matti davvero e quando si troveranno a breve distanza non esiteranno a correrci incontro con le baionette spianate! Imparare bene a padroneggiare il vostro soldato diventerà quindi essenziale per portare a termine il demo (invero più breve di quanto ci si potrebbe aspettare, visti i 500 MB che lo compongono): la combinazione W, S, A, D è dedicata agli spostamenti, mentre per cambiare postura dovrete premere la barra spaziatrice. Il tasto sinistro del mouse vi permetterà di fare fuoco, mentre con quello destro potrete effettuare degli attacchi ravvicinati con la baionetta o il calcio del fucile, a seconda dell'arma impugnata. I tasti cursore, infine, sono dedicati all'invio dei comandi al resto della truppa (avanzare, tornare indietro, difendere la posizione, raggrupparsi). Come per DooM 3, la configurazione minima è davvero alta e richiede una CPU da 1.5 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video con 64 MB onboard; ciononostante, anche con processori da 2 GHz e passa il gioco agonizza nelle situazioni più caotiche... tenetelo bene a mente. Anche in questo caso, gli unici sistemi operativi supportati sono Windows XP e 2000, con DirectX 9.0b correttamente installate.

GENERE: FPS
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.eagames.com

Colin McRae Rally 2005

No, dico, due demo al prezzo di uno... ma chi siamo?!?

La visuale interna è molto realistica, ma anche molto scomoda se non siete puristi della guida simulata...

Già, avete letto proprio bene, questo mese gli amanti del rally troveranno pane per i loro denti dato che la Codemasters ci ha fornito non solo il demo multiplayer del gioco (lo trovate sia su DVD che su CD), ma anche quello riservato ai piloti solitari, esclusiva però degli acquirenti del Silver DVD. Partiamo a descrivere quest'ultimo: potrete cimentarvi su tre piste differenti, Germania, Finlandia e Inghilterra, caratterizzate chiaramente da terreni e condizioni climatiche assai diverse. Vi assicuro che avrete il vostro bel da fare per tenere in pista la vostra vettura, selezionabile fra Peugeot 206, Toyota Celica GT-Four e la mitica Lancia Stratos. Per ciò che concerne il multiplayer le piste disponibili sono due, Germania e Svezia, affrontabili con la piccola sportiva griffata Peugeot. Insomma, il divertimento non mancherà proprio. Molta pratica è richiesta per dominare gli istinti ribelli di questi mostri a quattro ruote, ma per fortuna il sistema di controllo è alquanto semplice: i tasti cursore infatti gestiscono accelerazione, frenata e sterzata (tutti da dosare con dovizia), mentre alla barra spazio è affidato l'inserimento del freno a mano, amico/nemico di tutte le curve a gomito. Quando poi avrete preso sufficiente dimestichezza potrete anche decidere di usare le marce manuali, che vengono controllate dalle lettere V e B. Ricordate, infine, che la visuale si cambia con il tasto 1. Per iniziare a sporcare di fango la vostra auto avrete bisogno di un processore da almeno 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video con 64 MB in grado di gestire correttamente le DirectX 9.0.

GENERE: Rally Arcade
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.codemasters.com/colinmcrae2005/

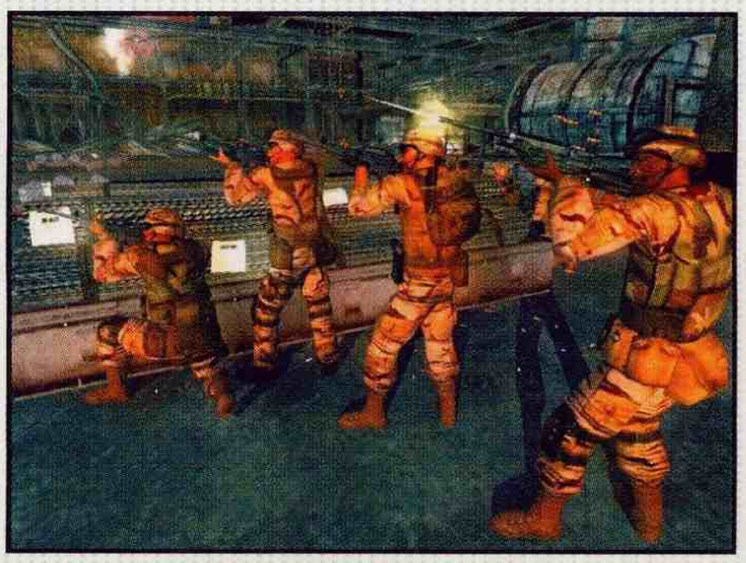
Full Spectrum Warrior

Giunge davvero inaspettato un altro FPS tattico... e noi siamo tutti contenti!

Sono un po' contrariato da tutto questo proliferare di giochi bellici, specialmente dopo aver visto Fahrenheit 9/11. L'industria videoludica però sembra recepire le problematiche mondiali in maniera assai diversa da quanto ci si aspetti. Magari tutto ciò ha la funzione di esorcizzare i nostri demoni, ma non è che questa teoria mi convinca più come un tempo. Detto questo, nostro dovere rimane il mettere a disposizione dei nostri lettori il maggior numero di dimostrativi possibile: alla fine siete voi che comprate i giochi e decidete le sorti del mercato. OK, polemiche finite, torniamo al demo di Full Spectrum Warrior. L'ultimo parto dei Pandemic Studios, come tutti i tattici, ha una curva di apprendimento non particolarmente rigida, ma richiede comunque una certa pratica per essere gestito senza problemi, specialmente se non avete molta affinità col genere. I tasti base comprendono la barra spazio per ripararsi, E per richiamare l'utilissimo GPS, il tasto sinistro del mouse per determinare un'azione e TAB per passare da una squadra all'altra. I vari componenti della squadra sono invece richiamabili con i tasti W (leader), A (fuciliere automatico), S (granatiere) e via discorrendo. A fronte della complessità delle situazioni affrontabili, vi sono ben cinque esaustivi tutorial che vi introdurranno passo passo sia alle tattiche base sia a quelle avanzate, per poi permettervi di affrontare la prima e unica mappa di gioco vera e propria in tutta tranquillità (o quasi). Per scendere sul campo di battaglia non vi occorrerà un PC particolarmente corazzato: CPU da 1 GHz, 256 MB di RAM e scheda video/audio DirectX 9.0c compatibili sono le specifiche minime, tutto sommato piuttosto contenute.

GENERE: FPS tattico
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.fullspectrumwarrior.com/

I vostri soldati sono realizzati con una cura davvero encomiabile...



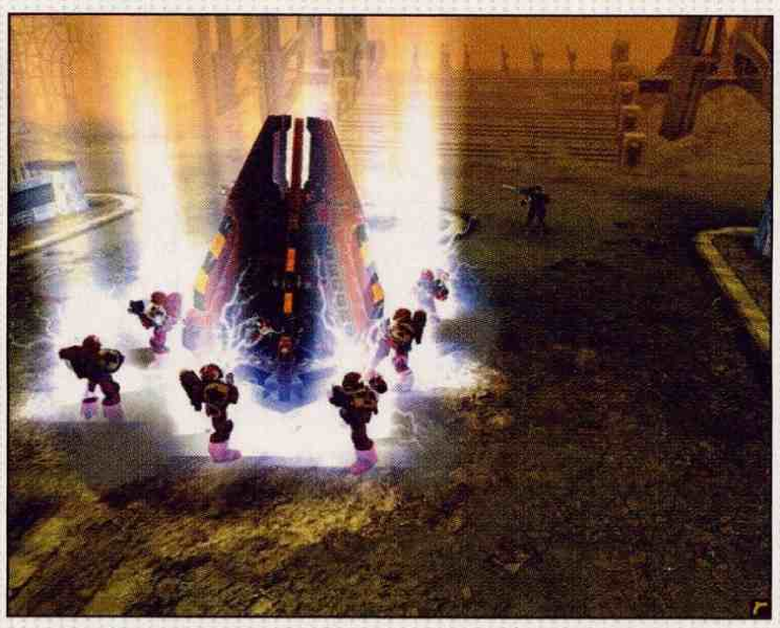
SILVER ZONE

Warhammer 40.000: Dawn Of War

Davvero pensavate che gli orchi fossero tutti come Shrek? Poveri illusi...

Space Marine, razza pura, guerrieri votati alla morte, in lotta da millenni contro forze oscure così malvagie che, al solo pensiero, ti terrorizzano fin nel profondo dell'anima. Una sfida per pochi verrebbe da dire, ma immagino che gli amanti degli strategici in tempo reale ci andranno a nozze con un titolo del genere, che a detta di molti è davvero uno dei prodotti meglio riusciti degli ultimi tempi. Il demo allegato al DVD è un bel martello e vi sbatte immediatamente in una battaglia non semplice, visto che vi farà affrontare direttamente il quarto livello di gioco. Oltre a ciò, troverete la bellissima introduzione iniziale, due mappe skirmish e un tutorial che vi consigliamo caldamente di seguire in modo da non arrivare completamente impreparati al primo autentico scontro. Per i più impazienti, ricordiamo che il sistema di controllo ricalca fedelmente quello già visto nella maggior parte degli RTS, con il mouse utilizzato per selezionare e impartire ordini alle vostre truppe (mediante il classico tasto destro).
La configurazione richiesta per iniziare comprende CPU da 1.4 GHz, 256 MB di RAM e scheda video da 32 MB compatibile DirectX 9.0b. Qualcosa di più performante è però decisamente consigliabile.

GENERE: RTS
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.relic.com



FIFA Football 2005

E come tutti gli anni, puntuale come un orologio svizzero, arriva un nuovo capitolo di FIFA.

GENERE: Simulazione calcistica
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.easports.com

I puristi lo odiano, però intanto ci fanno i tornei... Qualcosa vorrà pur dire, no? Certo è che FIFA negli ultimi anni ha fatto passi da gigante, trasformandosi da semplice arcade un po' superficiale, in un'esperienza videoludica via via sempre più completa ed esaustiva. Se la concorrenza spietata di Konami abbia fatto realmente bene ai ragazzi della EA Sports lo lasciamo scoprire a voi, grazie a questo demo che vi metterà nei panni, o meglio, nei pantaloncini dei giocatori dell'Arsenal o dell'AC Milan. Chi ha avuto a che fare con i capitoli precedenti non farà fatica a ritrovarsi con i comandi, specialmente se dispone di un buon joypad dotato di due leve analogiche (fondamentali per apprezzare l'innovativo First Touch): se invece non potete fare a meno della tastiera, vi snocciolamo subito un rapido elenco delle possibili azioni. Quando siete in possesso di palla, con S passate, con D tirate (più tenete premuto e più la "botta" sarà forte), con W effettuate un filtrante, con E correte. Quando invece difendete, i tasti hanno altre funzioni: S cambia i giocatori, D effettua il tackle, A la scivolata (occhio agli interventi troppo duri!) e via discorrendo. Le richieste hardware non sono per nulla esose, tanto che l'entry level consigliato comprende una CPU da 700 MHz, 128 MB di RAM (256 con Windows XP), nonché una scheda video da 32 MB, DirectX 9 compatibile.

Nonostante lo sponsor, quello non è il Cervia, quindi mettetevi l'animo in pace...

Il nostro giocatore sta per subire un duro intervento: si sa, il calcio non è un gioco per signorine...

Wings of War

Forti venti di guerra soffiano nel nostro Silver Disc...

GENERE: Simulatore di volo arcade
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.gathering.com

A vete presente la Prima Guerra Mondiale? A quei tempi gli scontri nei cieli non erano decisi dalla sofisticata elettronica presente nei caccia ultramoderni, non esistevano missili a ricerca ultraprecisi e il confronto fra due piloti era affidato solo ed esclusivamente alla bravura degli stessi, al loro coraggio e all'affidabilità dei biplani. Wings of War si propone di ricreare quegli scontri sensazionali con un'impostazione prettamente arcade, senza troppi fronzoli, come va di moda adesso. Il demo vi permetterà di affrontare una missione in modalità single player, nonché di giocare in LAN o direttamente su Internet. Per ciò che riguarda il layout della tastiera, sappiate che i tasti freccia sono dedicati al movimento dell'aereo, mentre con il CTRL sinistro e lo 0 sul tastierino numerico potrete far ruotare l'aereo sul proprio asse. La mitragliatrice è attivata dalla barra spazio, mentre i razzi (è un arcade, non fate troppo i raffinati) si sparano con ENTER. Detto tutto? No, manca la configurazione base: CPU da 1 GHz, 128 MB di RAM e scheda video con 32 MB onboard dovrebbero essere più che sufficienti.

Shadow Ops: Red Mercury

Cosa succede quando le cose si mettono male? Semplice, mandano un eroe solitario a risolvere il problema.

GENERE: FPS
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.shadowopsgame.com

Immaginate un futuro assai prossimo, dove una terribile scoperta, nota col codice di Red Mercury, potrebbe sovvertire il già delicato equilibrio geopolitico: trattasi, infatti, di un pericolosissimo accelerante in grado di creare una fissione nucleare in pochi attimi e in qualsiasi luogo della Terra. La NSA manderà il miglior uomo della Delta Force per recuperare il maltolto prima che cada nelle mani dei terroristi. Bravi, avete indovinato, stanno parlando proprio di voi. FPS classico questo Shadow Ops e altrettanto vale per il sistema di controllo, come sempre relegato ai tasti freccia per i movimenti e al mouse per la telecamera, nonché il fuoco (tasto sinistro), la ricarica (tasto destro) e il cambio arma (rotellina, funge anche da zoom in/out quando selezionate il fucile di precisione). C vi fa abbassare, la barra spazio saltare, mentre premendo ENTER interagirete con determinati oggetti. L'unico livello presente, quello della Siria, è affrontabile a patto di avere un PC con le seguenti caratteristiche: Pentium III o AMD equivalente da 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video da 64 MB compatibile DirectX 9.0.

SILVER ZONE

Summer Games 2004

Il freddo avanza, il calcio torna a farla da padrone e noi... tiriamo fuori dal cilindro le Olimpiadi!

GENERE: Simulazione sportiva
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.surfside-games.com

Le Olimpiadi sono finite da un bel pezzo, gli atleti sono stati pure a pranzo con Ciampi e Berlusconi, ma questo non ci impedisce di proporvi un gioco dedicato agli eventi di Atene. Di multievento sportivi ormai non se ne vedono più molti (anzi, diciamo pure che sono una razza in via d'estinzione), quindi siamo particolarmente contenti di darvi in pasto questo sforzo dei Surfside Games. Da segnalare che il demo in questione è veramente longevo, dato che vi permetterà di giocare nelle varie competizione atletiche (corsa, salto in alto, nuoto e tiro al piattello) senza limiti particolari, almeno per ciò che riguarda la modalità arcade. I tasti da usare sono comuni a tutte le discipline: W, A, S, D controllano i movimenti dell'atleta, mentre la barra spazio è solitamente legata a un'azione particolare (tipo la spinta finale nei cento metri). Consigliabile l'uso di un pad onde evitare danni devastanti alla tastiera, nonché un PC con processore da 800 MHz, 128 MB di RAM su scheda madre e 32 su scheda video.

Locomotion

Avete occupato mezza casa con un plastico per i vostri trenini elettrici? Allora questo è il gioco che fa per voi.

GENERE: Strategico/manageriale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.atari.com/

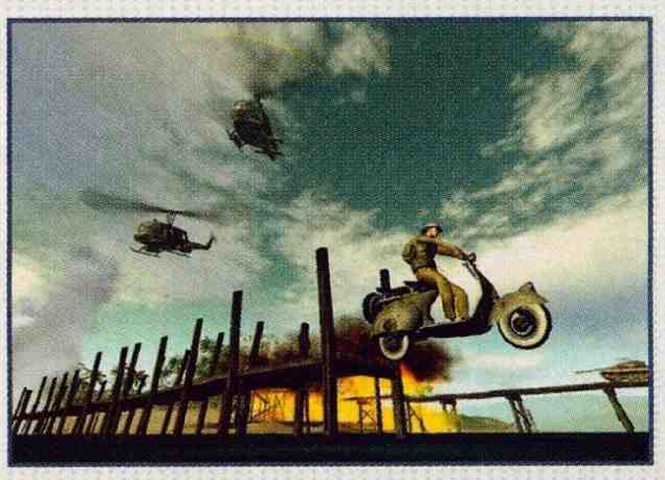
Non ho mai capito bene il fascino di questi giochi, sarà forse perché se non vedo un'esplosione ogni due secondi o un mostro alto almeno tre metri non mi diverto, ma proprio non ci arrivo. Sarà per quello che gioco quasi esclusivamente su console? Domande inutili, piuttosto immagino vogliate sapere qualcosa di più su questo demo, un classico manageriale che vi permetterà di prendere in gestione tutto ciò che ha a che fare con il trasporto in generale (treni, aerei, bus e via di questo passo). Il gioco, assai complesso, presenta ben tre tutorial, che vi consigliamo di seguire visto che mai e poi mai riusciremmo a descrivervi in pochissime righe il da farsi: appena completato il corso rapido di capitalismo, potrete cimentarvi nelle due mappe disponibili, Boulder Breakers e Great Britain & Ireland 1955, limitate entrambe a un massimo di 15 minuti di gioco. Le specifiche, come sempre accade in questi casi, sono piuttosto esigue e comprendono una CPU da appena 500 MHz, 128 MB di RAM e una qualsiasi scheda video compatibile DirectX 9.

FRAGZONE

BATTLECRAFT VIETNAM

GIOCO: Battlefield Vietnam
VERSIONE: 1.1

■Electronic Arts ha rilasciato la prima versione del Battlecraft Editor per Battlefield Vietnam, con il quale potrete iniziare a creare mappe personalizzate per questo recente gioco d'azione sviluppato dalla Digital Illusions Canada.



La release 1.1 di questo tool comprende numerose possibilità di personalizzazione di oggetti, mappe e armamenti del gioco originale, da accoppiare all'utilizzo di un buon programma di grafica 3D. Se ci sapete fare e adorate Battlefield Vietnam, l'installazione è automatica...

PLATOON MAP PACK

GIOCO: Raven Shield
VERSIONE: 3.0

■Era parecchio tempo che non ci occupavamo di Rainbow Six - Raven Shield: l'occasione è capitata dopo aver reinstallato la versione originale per giocare la piacevole espansione Athena Sword.

Una veloce ricerca online ci ha permesso di trovare questo strepitoso map pack ormai giunto alla terza versione, contenente un sacco di mappe giocabili sia in modalità multiplayer che singleplayer. Una vera manna per tutti gli strateghi in cerca di carne fresca da stendere, evitando possibilmente di far fuori qualche ostaggio. Ecco la lista completa: Siberian Base, Missile, Heat, Ancient China, Old Prison, Swiss, El' Diablo's, Boiler House, Cruse Ship, Falling Water, Port Town, TeamCIA HQ, Grey Mesa, Made of Stone, Sniper River, Weapons Cache, Profile, Indoor Swimming Pool, Raintown, Diesel, Space Shuttle. Non male eh?

CANADIAN OPERATIONS

GIOCO: Ghost Recon
VERSIONE: 2.0

■Tornano i ragazzi del Bajabravo Sabre Team con un mod strepitoso per tutti gli appassionati di Ghost Recon: si tratta di Canadian Operations 2, una modification all-inclusive in cui sono stati inseriti una valanga di corpi speciali canadesi e relative divise ed armamenti, nuovi scenari multiplayer, e soprattutto una pregiata campagna singola da nove missioni da giocare tutta d'un fiato!

EXCRUCIO AETERNUM

GIOCO: Neverwinter Nights
VERSIONE: 1.0

■Direttamente da Stefan Gagne, uno degli utenti di spicco della comunità dedicata alle modification per Neverwinter Nights, ecco uno dei suoi moduli singleplayer più famosi, ovvero Excrucio Aeternum. Si tratta di un'avventura singola molto più complessa di quella presentata il mese scorso sempre a opera

Stefan Gagne, in cui potrete vivere il seguito di Elegia Aeternum in una vasta espansione del mondo di gioco precedente. È stata soppressa la voce narrante ad accompagnare il vostro peregrinare per foreste, ma in compenso il roleplay è aumentato esponenzialmente con quest risolvibili in più modi, enigmi strepitosi e tante altre chicche che vi lasciamo il gusto di scoprire...

BLITZKRIEG

GIOCO: Red Alert 2: Yuri's Revenge
VERSIONE: 2.0

■Ve ne abbiamo parlato nella recensione del fratello maggiore che trovate nelle pagine della FragZone di questo mese e abbiamo pubblicato la versione per Command & Generals nella Fragzone DVD del mese scorso. Blitzkrieg è una total conversion ambientata all'epoca della seconda guerra mondiale in cui i giocatori possono cimentarsi in una serie di campagne, sia singole che online. La

modification è veramente ben fatta e se avete nel cassetto lo storico RA2 Yuri's Revenge potrebbe essere una buona occasione per togliere la polvere da sopra la scatola...

DAMNATION

GIOCO: Unreal Tournament 2004
VERSIONE: 1.0

■Dal nulla è sbucato fuori questo mod, e devo dire di essere rimasto veramente soddisfatto della qualità realizzativa globale messa in campo dalla squadra di matti dietro a Damnation. Si tratta di una total conversion Singleplayer per Unreal Tournament 2004 assolutamente originale e divertente in cui il giocatore viene proiettato in un universo d'ispirazione western paranoico e distorto con zombie, mostri e un bel po' di armi da far girare la testa.

Completano l'offerta in termini di originalità una trama divertente e demenziale che non manca di proporre qualche colpo di scena veramente notevole, specialmente nel finale; il tutto condito da una buona dose di gore e sana ultraviolenza!

SHAREWARE

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

GAMESPY ARCADE 2.0

www.gamespyarcade.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: abbonamenti da 4.95 $ al mese

Poteva forse mancare sul vostro Silver Disk preferito la più recente release di GameSpy Arcade? Quella che proponiamo questo mese è la rinnovata versione 2.0, che presenta un corposo restyling estetico, mentre sono rimaste pressoché invariate funzionalità e interfaccia utente. Si allunga l'elenco dei giochi supportati, che comprende - tra gli altri - DooM 3, Call of Duty: United Offensive e Star Wars: Battlefront. L'elenco completo (in ordine alfabetico) si trova alla pagina www.gamespyarcade.com/games.

KASPERSKY ANTIVIRUS PERSONAL 5.0

Kaspersky Antivirus Personal 5.0
www.avp.it
Distributore: www.questar.it
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Acquisto: 39.90 €

Se siete alla ricerca di un buon antivirus, che svolge bene il suo lavoro, non invasivo, con un costante aggiornamento via Internet, KAV è il programma che fa per voi. Quest'ultima versione, rispetto alle precedenti, offre un'interfaccia utente più intuitiva. KAV mette a disposizione un meccanismo di protezione in tempo reale, uno "on demand" che consente di controllare singole directory, file o unità disco (anche removibili) e l'integrazione con la shell di Windows, per controllare documenti e cartelle con un solo clic del mouse. Il livello di protezione può essere personalizzato a seconda delle vostre esigenze; non manca una completa "enciclopedia" dei virus in circolazione.

MECA MESSENGER 4.0

www.meca.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Con i numerosi programmi di messaggistica istantanea diffusi oggigiorno, non è infrequente avere amici che utilizzano ICQ, altri che si collegano solo con Microsoft Messenger, qualcuno che adora Yahoo!, e chissà che altro. Per tenere i contatti con tutti, una possibile soluzione è avere in esecuzione tutti i client di cui sopra, passando continuamente dall'uno all'altro. Per fortuna esiste una seconda via, decisamente più comoda, ed è l'utilizzo di un programma "super partes" che permette il dialogo tra i più diffusi client di messaggistica presenti in rete. Oltre ad essere un software di instant messaging di per sé, con la sua rete e i suoi contatti, Meca Messenger permette quindi di connettersi alle reti di AIM, MSN, ICQ e Yahoo! consentendovi di raggiungere i vostri contatti in maniera del tutto indolore. MM è gratuito e senza limitazioni di utilizzo.
È necessario possedere un account per ciascuno dei servizi di cui si vuole usufruire.

NOTEPADXP 2.0

www.acsoftware.org
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Un programma espressamente pensato per chi cerca un editor di testo completo, dall'interfaccia gradevole, ed estremamente ricco di funzionalità. Nato inizialmente come semplice sostituto di Blocco Note, NotepadXP si è evoluto nel corso della sua storia, fino a diventare a tutti gli effetti un word processor con i fiocchi, che supporta i file rtf e pdf.

SERIOUS SAMURIZE 1.55

www.samurize.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: 35 $

Serious Samurize è una utility completamente personalizzabile che permette di tenere sotto controllo le varie risorse di sistema, che visualizza sullo schermo informazioni di diverso tipo come l'utilizzo della CPU, la quantità di RAM disponibile, lo spazio su disco, ma anche news, condizioni meteo, e molto altro. Per darvi un'idea di quello che è possibile fare con Samurize, abbiamo allegato alcuni file di configurazione che potete provare ad utilizzare voi stessi: uno per la visualizzazione del meteo, uno per le notizie della BBC e della CNN, un calendario, il gioco del tris e un imperdibile orologio binario da tenere sempre sul desktop!

ADOBE READER SPEEDUP 1.28

www.tnk-bootblock.co.uk
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Acrobat Reader è uno di quei programmi dei quali non si può più fare a meno; le ultime versioni, che pure sono ottime, hanno però un problema, ossia la lentezza nel caricamento. Tutti i plug-in di visualizzazione e gestione dei vari formati interni richiedono ben più di qualche secondo per essere caricati in memoria. Acrobat Reader SpeedUp è una piccola ma fondamentale utility che disabilita la maggior parte dei plug-in lanciati all'avvio di Reader, del tutto inutili per la stragrande maggioranza delle persone, rendendo così quasi istantaneo il suo caricamento. Il processo di ottimizzazione è reversibile.

CPU COOL 7.3.1

www.podien.de
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 21 giorni, limitazioni al programma
Registrazione: 15 €

GAMESPY ARCADE 2.0

MECA MESSENGER 4.0

FRESHVIEW 2.0

QUADRASITE 4.00

WINRAR 3.40

SILVER ZONE

12+
www.pegi.info

MORTI MISTERIOSE, EVENTI INSPIEGABILI...

PERSONAGGI INQUIETANTI...

QUALE TRAGICA VERITÀ SI RIFLETTE
IN UNO SPECCHIO OSCURO?

€19,90

In vendita nelle edicole
e nei migliori negozi

THE BLACK MIRROR

LO SPECCHIO RIFLETTE LE COLPE OSCURE DEL PASSATO

The Black Mirror è un'avventura grafica tra l'horror e il giallo, che terrà il giocatore con il fiato sospeso fino all'ultima scena coinvolgendolo nell'alone di mistero, morte e pazzia caratteristico della storia e impegnandolo nella soluzione di enigmi, rompicapo e puzzle logici.

2 PC CD-ROM completamente ITA in italiano

UNKNOWN identity

FUTURE GAMES

POWER UP
ONLY GAMERS LEFT ALIVE

© 2003 Future Games s.r.o. Licensed exclusively to Power Up S.r.l. for Italy© 2003 Future Games s.r.o., Future Games s.r.o. and Future Games logo are registered trademarks of Future Games s.r.o. All rights reserved.

Questo programma permette di abilitare meccanismi "software" per il raffreddamento della CPU sui sistemi operativi che non supportano nativamente questa funzione (la serie Windows 9X); per tutti gli altri (compreso XP) sono disponibili svariate e importanti ottimizzazioni sul processore, sulla memoria e la presenza di alcune funzioni per l'overclock. Riservato agli smanettoni.

FRESHVIEW 2.0

www.freshdevices.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: gratuita da effettuare online

FreshView, della sempre apprezzata Fresh Devices, è un visualizzatore di immagini e file multimediali, icone, audio e video. Come molti altri programmi di questa categoria, permette di visualizzare in anteprima tutto il contenuto multimediale di una cartella, lanciare slideshow, organizzare canzoni e filmati in playlist, convertire le immagini da un formato all'altro e creare semplici ma funzionali album HTML. I formati supportati - tra audio, immagini, video e icone - sono più di ottanta.

QUADRASITE 4.0D

www.quadrasite.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Nel panorama dei browser è veramente difficile imbattersi in qualcosa di nuovo o di particolarmente originale; QuadraSite fa parte di questo "qualcosa". Come si può già intuire dal nome, QS offre quattro browser in uno, contemporaneamente: la schermata principale risulta infatti suddivisa in quattro parti uguali, ciascuna delle quali può essere considerata come una singola istanza di Explorer (cui il programma si appoggia). In pratica, con un solo clic del mouse potrete avere un immediato colpo d'occhio sui siti che visitate più di frequente. Consigliata una risoluzione video adeguata (dalla 1280x960 in su, per intenderci).

WINRAR 3.40

www.rarlab.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 40 giorni
Registrazione: 29.95 $

Ecco la nuova versione di WinRAR, degno rappresentante del mondo delle utility dedicate alla compressione. Ve lo proponiamo per tre ottimi motivi: perché WinZIP non gestisce gli archivi in formato .RAR, mentre è vero il contrario; perché l'algoritmo di compressione dei file RAR è stato modificato nelle ultime release, per cui può capitare di imbattersi in qualche file che non viene letto o riconosciuto da una versione precedente; da ultimo, perché è molto più comodo, semplice e veloce da utilizzare.

FL STUDIO 4.5.2

www.fruityloops.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: Express Edition 49 $, FruityLoops Edition 99 $, Producer Edition 149 $

Richiesto a gran voce da parecchi di voi, ecco l'ultima versione di FL Studio, un sequencer software ideale per la creazione di brani musicali piuttosto complessi e giri di batteria decisamente realistici, con missaggio interno a 32 bit e un ottimo supporto per i MIDI. In questa versione dimostrativa i risultati del proprio lavoro non possono essere salvati nel formato interno del programma (che ne consente un successivo editing), ma possono comunque essere esportati come WAV o MP3.

FONT CREATOR 4.5

www.high-logic.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 50.00 $

Questa utility permette di creare e modificare i font installati sul PC, utilizzando i numerosi strumenti che mette a disposizione dell'utente. Precisiamo che il suo utilizzo, sebbene quest'ultima versione abbia migliorato di molto le cose, non è dei più immediati, e richiede un minimo di attenzione onde evitare di danneggiare i caratteri utilizzati dal sistema operativo. Ciò detto, potete sbizzarrirvi alla grande!

MAGIC UTILITIES 2004

www.magictweak.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 15 giorni senza limitazioni
Registrazione: 29.95 $

Anche questo mese vi presentiamo una bella raccolta di utility per la manutenzione - sempre importante - del sistema operativo, operazione che va compiuta di quando in quando per evitare che la "situazione" degeneri in maniera irreparabile. Magic Utilites consta di tre applicazioni principali: Uninstaller Plus, per rimuovere con sicurezza i programmi installati sul computer; StartUp Organizer, per mettere un po' di ordine nel menu avvio, e Process Killer, per terminare in maniera indolore quelle applicazioni che non vogliono saperne di chiudersi una volta andate in crash.

MUSICMATCH JUKEBOX 9.0 ITA

www.musicmatch.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: versione PLUS a 19.95 $

MusicMatch Jukebox è una vera e propria suite musicale, che tra le numerose funzioni disponibili permette di convertire file .mp3, creare database delle canzoni presenti sul proprio hard disk, masterizzare CD audio partendo direttamente da file .mp3, aggiungere immagini o testi delle canzoni per ogni traccia, riprodurre qualsivoglia formato musicale, e molto altro ancora.

TEAMSPEAK 2.0

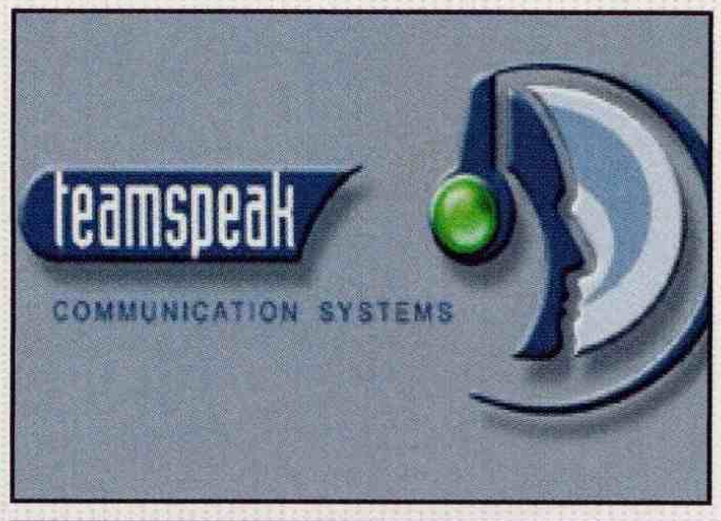
www.goteamspeak.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP/Linux
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Se vi appassiona il multiplayer, allora questo programma non vi sarà del tutto sconosciuto. Se state cercando un valido strumento per la comunicazione vocale via Internet, ottimo per parlarsi durante le partite online ma anche per risparmiare sulle bollette del telefono, è l'utility che fa per voi! Tutto quello di cui avete bisogno è una connessione alla rete, una scheda sonora full duplex, un paio di casse e un microfono. Sul DVD trovate sia la versione Windows che Linux.

FL STUDIO 4.5.2

MAGIC UTILITIES 2004

MUSICMATCH JUKEBOX 9.0



SLIMBROWSER 3.99

3 è un marchio registrato di Hutchison Whampoa Limited.

Se ci vedi un joystick, è ora di passare a 3

Numero Verde 803·133 www.tre.it

Giochi · News&Finanza · Grande Fratello · Isola dei Famosi · Serie A e B · Cartoon Network · Musica

I migliori VideoGame sul tuo videofonino NEC.

Se sei appassionato di videogame scopri gli entusiasmanti Giochi di 3. Dai classici da sala giochi alle ultimissime novità in una incredibile grafica 3D. E potrai sfidarti con altri giocatori in una comunità virtuale di appassionati. Premi il tasto ed entra nel mondo dei Giochi.

I SERVIZI UMTS SONO DISPONIBILI SOLO NELLE AREE DI COPERTURA DIRETTA DI 3. DOVE NON PRESENTE LA COPERTURA DI 3 PUOI COMUNQUE EFFETTUARE E RICEVERE CHIAMATE VOCE E INVIARE E RICEVERE SMS GRAZIE AL SERVIZIO DI ROAMING GSM. IL VIDEOFONINO® 3 PUO' ESSERE UTILIZZATO SOLO CON USIM 3 E VICEVERSA. PER INFORMAZIONI E COSTI VISITA IL SITO WWW.TRE.IT O I NEGOZI 3.

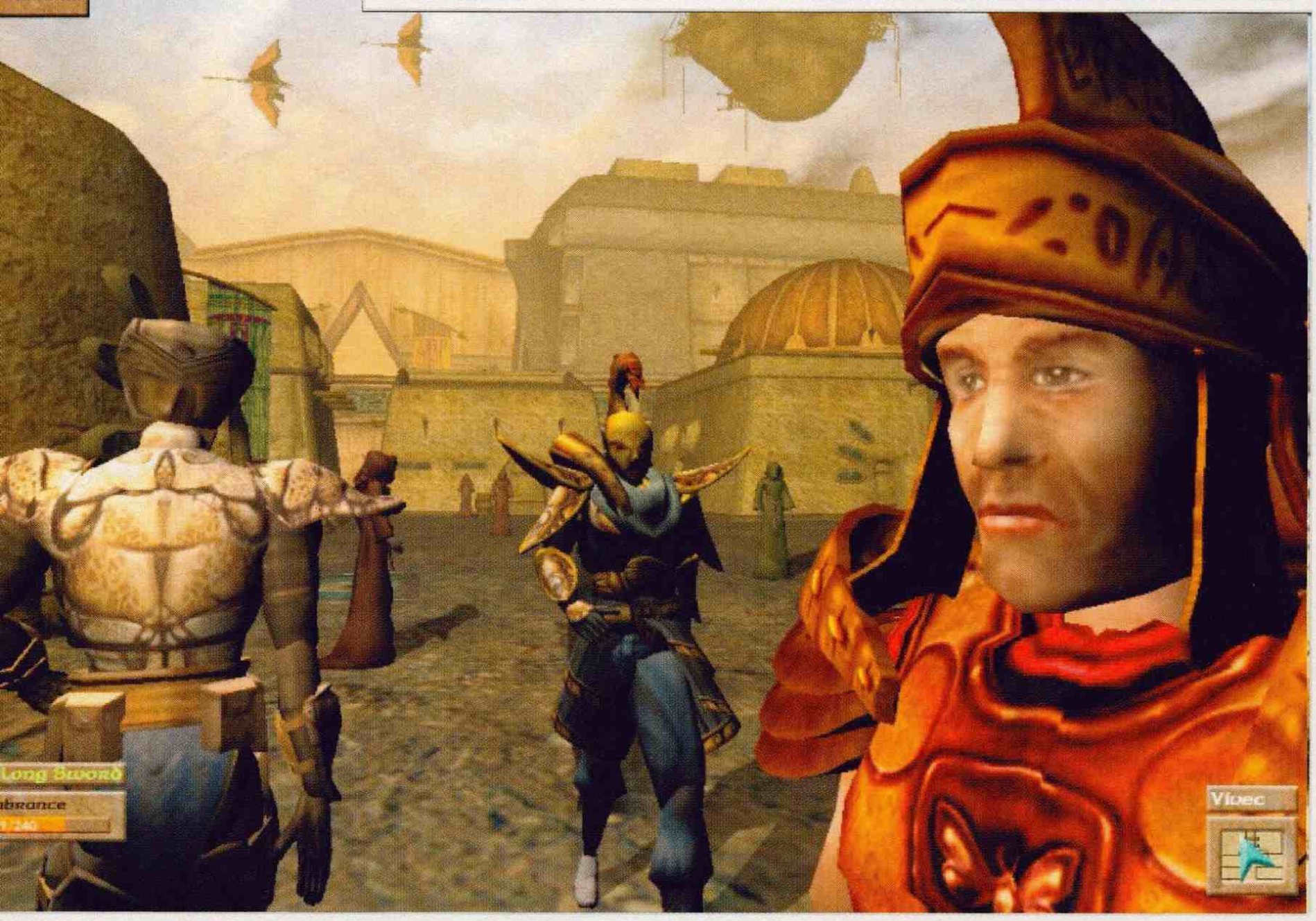
Se hai 3 si vede.

Mobile Video Company

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

gioco allegato

Paolo Besser **giocoallegato@xenia.it**



SVILUPPATORE
Bethesda Softworks

PUBLISHER
UbiSoft

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Assente

SITO
www.elderscrolls.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM

Il gioco allegato più atteso e più richiesto di tutti i tempi è finalmente arrivato! Suonino le campane e rullino i tamburi, perché Morrowind sbarca tra noi!

Morrowind è un gioco di ruolo in soggettiva estremamente complesso, che ci consente di immergerci nel mondo fantastico di Vvardenfell durante la lenta caduta dell'Impero Tamriel, allo scopo di farci compiere una misteriosa missione in terra ostile. Come vivere quest'avventura, però, toccherà a noi deciderlo. Saremo noi i veri padroni delle nostre azioni e toccherà a noi stabilire quanto seguire il 'plot' originale del gioco, o quanto soffermarci nell'apprendimento delle arti magiche e guerriere, vero e proprio fulcro di qualsiasi gioco di ruolo che si rispetti.

▲ **Proseguendo nel gioco il nostro personaggio può assumere i connotati di un semidio... guardate in basso a destra che sfilza di abilità ha questo!!!**

PER TRADURRE MORROWIND IN ITALIANO OCCORRE UNA PATCH CHE SI TROVA SU INTERNET

INSTALLAZIONE

Prima di giocare a Morrowind è necessario copiare i suoi file sul disco fisso. Per effettuare questa operazione basta inserire il CD del gioco nell'apposito lettore, e attendere che la procedura parta automaticamente. Se così non fosse, basterà aprire le Risorse del Computer, localizzare l'icona del lettore CD e aprire la sua directory principale, quindi avviare con un doppio click del tasto sinistro del mouse il programma "AutoRunMorrowind.exe": a questo punto scegliere la voce "Install". Una volta superate le solite formalità, possiamo decidere in quale cartella

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito **http://giocoallegato.tgmonline.it**, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante, nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. **L'email di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it**. Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è **giocoallegato@xenia.it**. Usate quella giusta.

HARDWARE

Per giocare occorre un processore da 500 MHz (meglio 1 GHz), 256 MB di RAM (meglio 1 GB), 1 GB di spazio libero su disco fisso, scheda video accelerata di seconda generazione con almeno 32 MB di memoria video (GeForce, Radeon 7500, ecc), scheda audio compatibile DirectSound, lettore CD 8x o superiore, Windows 98, ME, 2000 o XP con librerie DirectX 8.1. Gioco in Inglese e manuale in Italiano.

effettuare l'installazione (normalmente, C:\Programmi\Bethesda Softworks\Morrowind). Se ci va bene quella predefinita, proseguiamo nell'installazione e attendiamo che essa abbia termine, altrimenti scegliamo una nuova destinazione e clicchiamo su OK. Ricordiamoci questa informazione, perché se poi intendiamo tradurre il gioco in Italiano ci tornerà utile.

◀ **In giro per Morrowind si possono incontrare animali di tutte le taglie, e non sempre sono creature amichevoli.**

▲ **Stiamo per sbarcare su Morrowind. Questa guardia ci invita a raggiungere l'ufficio del censimento, da cui partirà la nostra avventura.**

Nota: assieme a Morrowind verrà installato automaticamente anche il programma The Elder Scrolls Construction Set, che serve a creare nuove espansioni per il gioco, siano esse armi, quest, ambienti o anche avventure totalmente nuove. Il manuale del gioco, purtroppo, non fornisce informazioni sul suo utilizzo. Tuttavia, se volete approfondire un po' la sua conoscenza, vi consigliamo di partire dall'indirizzo http://www.rpgplanet.com/morrowind/mods/editorfaq.asp, dove troverete una FAQ piuttosto esaustiva su ogni aspetto dell'editor.

▲ **Eccoci a Balmora. Ora ci tocca incontrare il personaggio di cui ci avevano parlato all'inizio della partita.**

MORROWIND CONSENTE UN'INCREDIBILE LIBERTÀ DI AZIONE AL GIOCATORE

DirectX 8.1: al termine è possibile installare la versione 8.1 delle librerie DirectX. Tuttavia, noi sconsigliamo di installarle, in quanto ormai sono già uscite le più recenti DirectX 9.0c, decisamente più efficienti. Scegliamo di installare le DirectX 8.1 solo ed esclusivamente se sul nostro sistema non c'è una versione più recente, perché senza di esse Morrowind non può funzionare. In

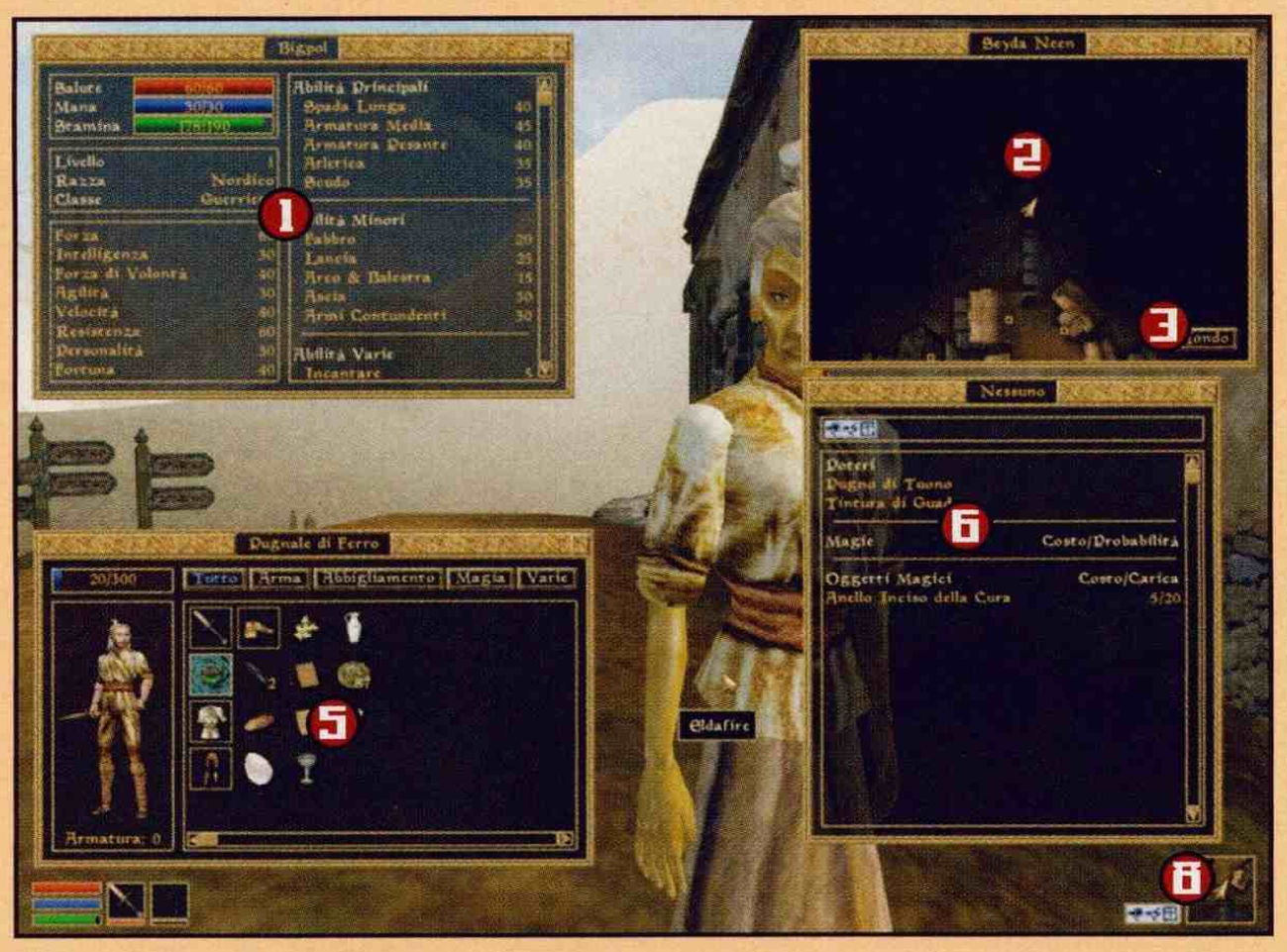
GIRONZOLARE PER MORROWIND

Sul manuale, disponibile in formato PDF tanto sul CD del gioco, quanto sugli altri supporti argentei allegati alla rivista, è presente una completa disanima di tutte le caratteristiche dell'interfaccia, attivabile con la pressione del tasto destro del mouse. Qui sulla rivista non potevamo di certo essere così esaustivi, ma in questo box vi forniamo un breve riassunto, comprensivo di tutti i tasti utili per giocare.

1 - Questa finestra mostra le statistiche estese del personaggio, elencandone salute, forza magica ed energia, livello, classe di appartenenza e abilità fondamentali. I punteggi aumentano in base al livello e alle esperienze maturate.
2 - La minimappa consente di osservare la porzione del mondo che stiamo attraversando. La freccia indica la direzione in cui siamo rivolti.
3 - Questo switch consente di cambiare la visualizzazione della mappa locale e di quella globale.
4 - Basta trascinare su questa rappresentazione del personaggio gli oggetti perché lui li usi o li indossi. Per farlo basta cliccare col tasto sinistro su un oggetto dell'inventario e poi riporlo in questo riquadro.
5 - L'inventario contiene tutti gli oggetti raccolti dal personaggio. Quelli posti in un quadrato sono correntemente indossati e/o utilizzati.
6 - Questo riquadro mostra il dettaglio delle abilità maturate dal nostro eroe.
7 - Questo indicatore, sempre presente nel gioco, sintetizza i livelli di salute, mana e stamina, oltre all'arma correntemente impiegata.
8 - Un altro indicatore, sempre presente, che però riassume le abilità del giocatore e mostra costantemente una porzione della mappa.

I TASTI DA RICORDARE A MEMORIA

Mouse	sguardo	**T**	riposa
Tasto sin.	Usa/colpisci	**F**	estrai/ritira arma
Tasto des.	Attiva interfaccia	**J**	diario
F1	assegna scelte rapide	**' ì**	cambia incantesimo
W A S D	movimento	**è +**	cambia arma
Spazio	azione	**F5 F9**	salvataggio/caricamento rapido
Tab	cambio visuale		
Caps Lock	corri/cammina sempre	**1...9**	scorciatoie impostate dall'utente con F1
Maiusc	corri	**0**	corpo a corpo
Crtl	movimento furtivo	**Esc**	menu iniziale
E	salta		
R	prepara magia		



LA VERSIONE FORNITA CON TGM È LA PIÙ AGGIORNATA, E NON NECESSITA DI ALTRE PATCH

▲ **I dialoghi ricoprono una parte fondamentale del gioco, e funzionano come una sorta di ipertesti. Si può cliccare sulle parole in azzurro per avere spiegazioni più dettagliate.**

caso di totale indecisione, optiamo per il sì: Windows è comunque abbastanza intelligente da non sovrascrivere una versione più recente delle DirectX con una più vecchia.

SCOPO DEL GIOCO

Come ben dicono gli stessi programmatori nell'introduzione del manuale, in questo gioco uno scopo vero e proprio non esiste. La nostra avventura comincia sbarcando a Morrowind, dopo essere stati appena liberati dalla prigione con un editto firmato dall'imperatore in persona, senza che ci vengano fornite troppe spiegazioni. Al massimo, di volta in volta, ci viene detto con chi parlare per ottenere informazioni più dettagliate, e l'intera avventura si aprirà ai nostri occhi grazie a una meticolosa raccolta di informazioni che, come i pezzi di un puzzle, finiranno col fornire un quadro completo della situazione. Questa, almeno, è l'ossatura della trama. Già, perché a rimpolpare l'azione di gioco c'è tutto un mondo che pullula di razze, magie, professioni, personaggi, e le interazioni fra le persone avvengono più o meno come nel mondo reale. Per tanto, ci toccherà interagire con gli altri, cercare di soddisfare le loro richieste o, se proprio vogliamo essere malvagi, fare fuori tutte le persone che ci ostacoleranno. Insomma, non c'è un modo formalmente 'giusto' e uno 'sbagliato' per affrontare il gioco: sta a noi, con le nostre scelte, decidere come comportarci e come portare a termine tutte le quest in cui vorremo essere coinvolti. A mano a

▲ **Questi enormi bacarozzi volanti sono un mezzo di trasporto estremamente comodo e relativamente economico. Per raggiungere Balmora possiamo prenderne uno o ci toccherà andare a piedi.**

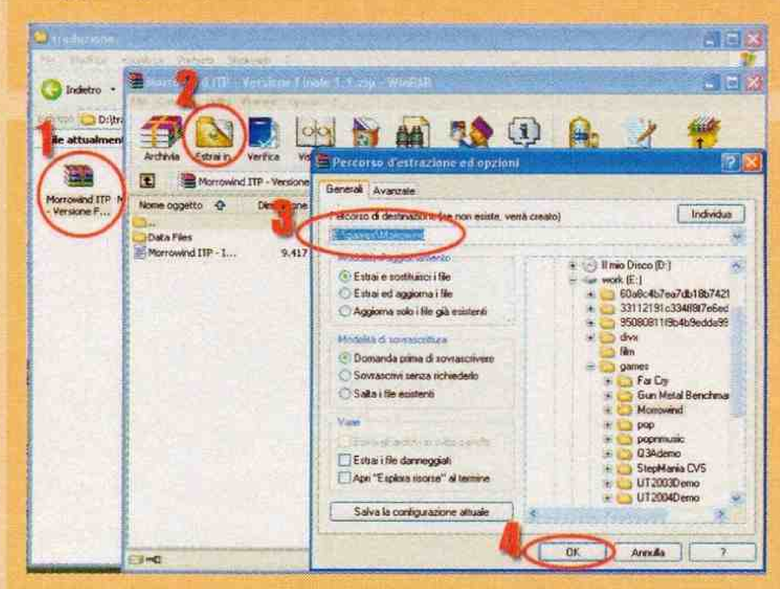
GIOCO ALLEGATO

MORROWIND IN ITALIANO - COME FARE

Giocare a Morrowind completamente in Inglese è possibile ma, diciamocelo, dopo un po' stanca. Non sarebbe meglio averlo a disposizione nella nostra lingua? Fortunatamente, un gruppo di appassionati (l'ITP – Italian Translation Project) un paio di anni fa ha realizzato una patch in grado di tradurre tutti i sottotitoli del gioco nella nostra lingua, rendendolo decisamente più fruibile. Siccome la patch in questione sta solo su Internet (non abbiamo ottenuto il permesso di includerla nei nostri CD/DVD), occorre una connessione, un po' di pazienza (è grossa 4,9 MB) e soprattutto un programma di gestione degli archivi, come per esempio WinRAR 3.40 (www.rarsoft.com) o WinZIP 9.0 (www.winzip.com). Con un po' di perizia, è possibile usare anche l'applicazione "Cartelle compresse", fornita in dotazione alle ultime versioni di Windows. Ecco comunque tutti i passi necessari

1. per cominciare, è necessario **scaricare la patch** di traduzione dal sito dell'ITP, e per fare questo basta collegarsi con il browser all'indirizzo **http://snipurl.com/9bs2.**

2. salvate il file "Morrowind ITP - Versione Finale 1.1.zip" da qualche parte, facilmente raggiungibile, del vostro disco fisso. Se siete utenti alle prime armi, consigliamo vivamente di usare il desktop di Windows.



3. Osservate la foto qui vicino: con "Risorse del computer" (o Gestione Risorse a seconda del sistema operativo) posizionatevi nella cartella in cui avete salvato il file "Morrowind ITP - Versione Finale 1.1.zip", e cliccateci sopra due volte con il tasto sinistro del mouse (1). Si aprirà il vostro programma preferito per la gestione degli archivi compressi. Se non ne avete mai installato neanche uno, provvedete a installare WinRAR o WinZIP.

4. Nella finestra principale del programma apparirà la cartella "Data files" e il readme della traduzione. Questi file vanno estratti nella cartella in cui avete installato Morrowind. Premete il pulsante di estrazione (2) e apparirà la classica schermata che vi chiederà dove scompattare i file compressi. Normalmente è possibile specificare a mano il percorso in una casella di testo (3) o con la classica struttura "ad albero" delle cartelle. In condizioni normali, il percorso da specificare è "C:\Programmi\Bethesda Softworks\Morrowind". A quel punto, premere OK (4). È fondamentale che venga scelto il percorso corretto.

5. Nella cartella di Morrowind è già normalmente presente una cartella chiamata "Data files". Per ciò, se tutto va bene, vi verrà chiesto se sovrascrivere i file già esistenti. Rispondete di sì.

6. A questo punto, avviate Morrowind ma, invece di premere PLAY, scegliete DATA FILES. Apparirà la finestra sottostante:

7. Osservate la foto. Noterete fra i file elencati la voce 'Morrowind ITP – versione finale.esp' con un quadratino bianco a sinistra. Spuntatelo in modo che appaia una crocetta al suo interno, come mostrato qui sopra. Premete OK.

8. A questo punto potete avviare Morrowind normalmente. Ignorate l'eventuale messaggio di errore che apparirà sullo schermo durante l'avvio del gioco e rispondete "sì". Adesso potete giocare in italiano. Vi consigliamo tuttavia caldamente di leggere le note che accompagnano la traduzione, perché contengono notizie e informazioni importanti. Solo una raccomandazione: ignorate pure l'avvertimento di aggiornare il gioco alla versione 1.2.0722 perché tanto la versione da noi allegata è già la 1.2.0722.

NOTA: Per qualsiasi domanda e/o problema inerente alla traduzione in Italiano di Morrowind, compresa la sua installazione, vi preghiamo di contattare direttamente i responsabili dell'ITP, al sito www.itpteam.org. Noi di TGM non forniremo nessun tipo di assistenza tecnica a riguardo.

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse on line: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club** di TGM Online, 2) il **forum** omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it**, e 3) l'indirizzo email **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Prima di tutto, ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco (in particolare la scheda video, che deve essere pienamente compatibile con le librerie DirectX 8). Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file "leggimi" fornito con il gioco e di aver aggiornato tutti i driver del vostro sistema. **Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.** Il gioco è provvisto di un esaustivo file readme. Leggetelo.

- Ho una scheda ATi Radeon e alcune texture lampeggiano sullo schermo
È un problema noto dei driver Catalyst fino alla versione 3.8. Per risolverlo occorre aggiornare i driver della scheda video con una versione dei driver uguale o superiore alla 3.9

- ho una scheda video anzianotta o di fascia economica, e Morrowind è troppo lento!
Abbassare la risoluzione aiuta, ma rende il gioco meno bello da vedere. È tuttavia possibile recupare qualche prezioso frame al secondo disabilitando, dalle opzioni grafiche, le ombre dinamiche (real-time shadows) e il pixel shading. È inoltre consigliabile evitare di attivare i filtri, come l'anisotropo e l'antialiasing.

- Dovrei uccidere un personaggio, ma purtroppo l'avevo già fatto secco prima, e adesso sono bloccato!
Brutta faccenda davvero. Però forse è possibile metterci una pezza, attivando la console e dando il comando placeatpc "mario_rossi" 1,1,1
Ovviamente al posto di mario_rossi va inserito il nome del personaggio da resuscitare.

- Ho una scheda video Kyro2 e il gioco è tutto trasparente!
Ecco i passaggi per risolvere il problema:
1) Cliccate sul Desktop con il tasto destro e selezionate Proprietà
2) Selezionate "Impostazioni" quindi andate su "Avanzate" e poi su "Ottimizzazione 3D "
3) Create un nuovo profilo per Morrowind. Chiamatelo quindi "Morrowind", collegato al file "morrowind.exe" nella cartella del gioco.
4) Selezionate "Defer Render Until Flip" e "Forza W-Buffering"
5) Premete OK e uscite dal pannello.

- Quando inserisco il CD di Morrowind nel computer, la relativa icona non mi appare correttamente in Risorse del computer.
Fa niente: il gioco funziona lo stesso.

- Come faccio a passare dalla prima alla terza persona e viceversa?
Premendo il tasto TAB.

- In alcuni frangenti il gioco scatta e rallenta quasi al punto di bloccarsi. Posso risolvere?
Certi blocchi temporanei del gioco sono dovuti al caricamento di porzioni delle mappe. Il problema si accentua su computer dotati di poca RAM e purtroppo non si può risolvere... se non aumentandola. Per aggirare il problema almeno in parte, sarebbe consigliabile installare Morrowind in una partizione libera e deframmentata del disco fisso, e, sui sistemi dotati di più dischi, fare sì che la memoria virtuale di Windows risieda fisicamente su un disco diverso da quello di Morrowind.

- Morrowind non si avvia, dice che il programma "verrà chiuso" e basta.
In alcuni casi è sufficiente installare le librerie DirectX 9 per risolvere il problema.

- Morrowind va in crash troppo spesso!
Il più delle volte questo problema è causato da una scheda audio non completamente supportata dalle librerie DirectX. In questi casi è consigliabile scaricare la versione più recente dei driver e provare a installarla. Se non dovesse essere risolutivo, è possibile andare nel pannello di controllo di Windows e disabilitare l'accelerazione hardware dell'audio. Questo dovrebbe aumentare la stabilità del gioco.

- Ho Windows 2000 e non riesco a giocare!
Perché Morrowind funzioni è necessario installare almeno il service pack 2 e avviare il gioco in modalità 32 bit di colore.

SUL SILVER DISC

Come sempre abbiamo corredato il gioco di materiale extra. Ecco cosa troverete nella cartella \gioco allegato dei Silver Disc e del Silver DVD.

- Il **manuale del gioco in italiano**, disponibile anche nel CD del gioco stesso, in formato PDF e leggibile tramite il programma Adobe Acrobat Reader.

- Le **raccolte di mod** dongle-mods.exe, Morrowind_official_plugins_120102.exe, e zdim-mods.exe, che contengono a loro volta dozzine di piccole modifiche al gioco, operate sia dalla Bethesda, sia da alcuni intrepidi e indomiti giocatori. Le modifiche riguardano edifici, armi, personaggi e missioni, e ciascun file consente di introdurre qualche novità o miglioramento per il gioco. Per decomprimere ciascun mod è necessario disporre di un buon gestore di archivi compressi: noi consigliamo indistintamente WinRAR 3.40 o WinZIP 9.0. Per quanto riguarda invece l'installazione di ogni singolo mod, è necessario leggere il file readme normalmente incluso in ciascuno di essi.

- La total conversion **Dragons_Breech_Alpha2.exe (solo su DVD)**, ben 300 MB di mod che costituiscono un'avventura completamente nuova. Per la sua installazione si veda il manuale in HTML incluso nell'archivio.

- il mod **RAFER: Sands of an Era** (rafer.exe), anch'esso un'avventura completamente nuova tutta da giocare. Il mod comprende anche un incredibile manuale on line. Per la sua installazione e per il funzionamento consigliamo di leggere il readme incluso.

NOTA IMPORTANTE CHE RIGUARDA I MOD: generalmente per lanciare un mod, una volta estratti i file nelle opportune cartelle, è sufficiente attivarli dal launcher principale del gioco, scegliendo l'opzione "data files" invece di "play". Tuttavia l'impiego di più plug in può dare origine a problemi di compatibilità e conflitti originariamente non previsti dai programmatori. Inoltre, generalmente l'installazione di un mod vincola i salvataggi, che non funzioneranno più se mancano i mod già installati al momento di effettuarli. Insomma, in parole povere non si può installare un mod, salvare una partita, e poi riprenderla senza quel mod. Quindi consigliamo l'uso di mod e plugin ai soli utenti esperti – noi di TGM, in ogni caso, li forniamo "così come sono" senza alcuna garanzia esplicita o implicita, e non forniremo su di essi nessun tipo di assistenza tecnica.

mano che vivremo la nostra avventura, potremo esercitarci nelle arti magiche, nella guerra, oppure affinare alcune abilità "minori" che ci consentiranno, addirittura, di diventare il capo di una gilda. Insomma, un gioco all'insegna della più totale libertà d'azione, al punto che potrebbe addirittura spaesarvi. In questo caso estremo, non preoccupatevi più di tanto, perché sul Silver Disc e su TGM Online potete trovare anche una dettagliatissima soluzione!

▲ Che non vi venga mai in mente di andare a rubare in un covo di malviventi: potrebbero non apprezzare.

NON C'È UN MODO FORMALMENTE 'GIUSTO' E UNO 'SBAGLIATO' PER AFFRONTARE IL GIOCO

Voci di Corridoio

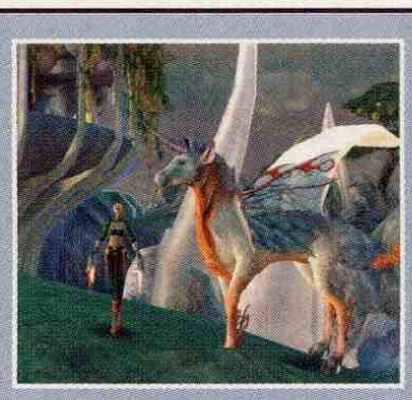
TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

L'angolo del pettegolezzo

Riesumiamo con piacere questo piccolo spazio dedicato al gossip videoludico, nel quale raccogliamo le diverse dicerie che si sono rincorse nelle passate settimane su Internet, e che riportiamo a beneficio di tutti coloro che apprezzano la chiacchiera spicciola (noi in particolare). Cominciamo con la notizia che la versione "underground" e hip-hop di The Sims, intitolata The Urbz (urbzsims.ea.com), prevista per il prossimo novembre per tutte le principali console, potrebbe vedere la luce anche per PC. Ad affermarlo è il produttore di Maxis Tim Le Tourneau, responsabile anche di The Sims 2, che non ha escluso questa possibilità, condizionata tuttavia al successo commerciale del titolo su console.
Sempre rimanendo in casa Electronic Arts, stanno girando pettegolezzi sul nome del possibile terzo episodio della serie strategica più amata di sempre, Command & Conquer, il cui sviluppo non viene negato né confermato da EA, e che potrebbe chiamarsi Tiberian Twilight. Attendiamo fiduciosi. Passiamo a Eidos, che ha ufficializzato quanto si vociferava nei mesi scorsi, ossia che sono in programma i nuovi capitoli delle due saghe più importanti del suo portfolio, Deus-Ex e Thief (rispettivamente il terzo e il quarto); gli appassionati di quest'ultimo, tuttavia, dovranno prepararsi a una doccia fredda, se dobbiamo credere a quanto detto da Rob Dyer, presidente della casa inglese, che promette di rendere "più moderna" la serie: "diciamocelo, l'ambientazione medievale ha fatto il suo tempo". Sarà...

Per il momento non ce la fanno...



Il sito ufficiale di Tabula Rasa, il nuovo MMORPG firmato da Richard "Lord British" Garriott e dalla NCSoft, ci fa sapere che il gioco non uscirà questo inverno, come previsto inizialmente. Dice lo stesso Garriott: "cosa voglia dire tutto questo per chi sta attendendo pazientemente l'uscita di Tabula Rasa è molto semplice: c'è da aspettare un po' di più. Il gioco non uscirà quest'inverno, e non sarà pronto neanche nei mesi successivi. La buona notizia è che siamo impegnati a lanciare TR quando sarà pronto (meno male, e io che temevo che uscisse un gioco a metà, ndCT). Desidero che la gente che gioca a TR viva un'esperienza unica e divertente, e non voglio che esca fino a quando non risponderà a tutte le aspettative mie e della Destination Games".
Tarderà anche Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, survival horror firmato Headfirst/Bethesda, ambientato nell'universo partorito dalla fantasia malata di Lovecraft, il cui sviluppo dura ormai da qualche anno; previsto inizialmente per il 2003, poi rinviato alla fine di quest'anno, non vedrà la luce almeno fino alla primavera del 2005.

● Un altro passo di Microsoft verso l'open source

Dopo aver parzialmente reso pubblici alcuni algoritmi delle varie versioni di Windows, Microsoft pare abbia preso ulteriore coscienza del fatto che esistono al mondo diverse piattaforme alternative (Linux, ma non solo) basate sul concetto di open source.
Quest'ulteriore passo di posizione ha fatto in modo che le divergenze tra il software proprietario per eccellenza e l'allegra combriccola dell'open source si stiano ulteriormente (sebbene lentamente) assottigliando, dacché la stessa Microsoft ha deciso di stringere un accordo col Governo Britannico in merito alla suite Office 2003. In pratica, gli esperti informatici dell'Esecutivo anglosassone potranno dare una sbirciatina al codice sorgente dei vari applicativi di Office in modo da meglio comprenderne la struttura e quindi adeguarla alle esigenze dei propri sistemi informatici. Il passo successivo sarà l'estensione di detto accordo a tutti quei paesi (tra cui L'Italia) che hanno siglato con Microsoft il cosiddetto Government Security Program (GSP) nel gennaio dello scorso anno, laddove si permetteva ai diversi governi di buttare occhio al codice di Windows in nome della trasparenza informatica. In pratica il GSP permette agli esperti nominati dai governi di esaminare l'insieme del codice presso il campus di Microsoft in quel dell'assolata Redmond, nonché di approfondire con il personale dell'azienda le varie fasi dello sviluppo e del beta-testing degli applicativi, tra i quali ora rientra anche Office 2003. Il direttore dell'iniziativa Shared Source di Microsoft, Jason Matusow, ha chiosato: " L'idea alla base del GSP è che noi non possiamo decidere cosa è importante per ciascun governo, lo devono decidere loro. Ma una delle cose che sentiamo più spesso è la richiesta di una garanzia sul fatto che anche nel lontano futuro i formati utilizzati possano essere duplicati. Questa è la prima volta che facciamo vedere il codice sorgente di Office. Siamo aperti al dialogo con tutti i tipi di clienti e partner, ma dobbiamo camminare prima di iniziare a correre".

Kikko

VOCI DI CORRIDOIO

Il mondo di Oz secondo American McGee

Ormai dovreste sapere (e se non lo sapete lo scoprite adesso) che American McGee, il geniale game designer che ha collaborato con id Software per DooM 2 e Quake 2 e ha successivamente firmato la splendida versione digitale di Alice nel Paese delle Meraviglie, sta lavorando a un adattamento del Mago di Oz di Frank Baum.

Sul sito della sua società di produzione, la Carbon6 (www.carbon6.com), viene specificato che lo sviluppo del videogioco è attualmente in sospeso; in compenso ci sono in ballo parecchie altre cose, tutte ugualmente interessanti: innanzitutto dovrebbe essere già in fase di pre-produzione un film, prodotto dalla Disney e Jerry Bruckheimer (accoppiata già vista e apprezzata ne La Maledizione della Prima Luna), e presto dovrebbero uscire un libro e un RPG cartaceo a tema. Del videogame si dovrebbe ritornare a parlare solo a riprese (del film) iniziate.

Ancora pompieri videoludici con Wildfire

La Cat Daddy Games, misconosciuta software house statunitense, ha annunciato un suo nuovo progetto intitolato Wildfire, che obbligherà il giocatore a studiare la migliore strategia possibile quando c'è un incendio da spegnere e il denaro e le altre risorse sono limitate. Lo strategico a sfondo pompieristico (si dirà così? Ne dubito NdCT) conterrà due modalità di gioco distinte: la campagna single player "classica" strutturata a missioni e una modalità "random fire" nella quale verranno generati casualmente degli incendi nello scenario di gioco. Tra le unità che sarà possibile costruire e utilizzare per arginare gli incendi ci sono ovviamente gli elicotteri e gli aerei che trasportano acqua, bulldozer e scavatori, camion rossi e tante altre...

Al momento non è nota la data di uscita del gioco né il nome di un publisher interessato al progetto. Vi terremo informati, aspiranti Grisù! Maggiori informazioni e immagini all'indirizzo www.catdaddygames.com/wildfire.html.

Tu gioca Konung!

La Got Game Entertainment ha raggiunto un accordo di distribuzione con la sovietica 1C per Konung, una via di mezzo tra uno strategico in tempo reale e un RPG di impostazione classica, ambientato nella Scandinavia del settimo secolo. Diversamente dagli hack'n'slash stile Diablo, Konung offrirà un gameplay più "avventuroso", con numerose quest non lineari e una forte trama principale che fonde storia, miti e leggende del Nord Europa con tanto di eroi immortali, artefatti magici e stregonerie. Al centro della vicenda troviamo le lotte di tre culture in perenne conflitto tra loro: le tribù dei cacciatori slavi, i commercianti dell'impero bizantino, in declino ma ancora molto potente, e gli impavidi guerrieri vichinghi. Konung conterrà, come dicevamo, diversi elementi strategici, come la gestione degli insediamenti e delle risorse agricole, la costruzione di edifici e installazioni di varia natura, cui si abbinano skill e statistiche dei personaggi principali, interazione con gli NPC e tutte le cose che piacciono tanto agli amanti degli RPG. Il gioco dovrebbe uscire il prossimo novembre. Maggiori informazioni alla pagina konung.1c.ru.

L'angolo del pacco (Joint Ops, Shadowbane, Transport Giant)

La NovaLogic ha annunciato Joint Ops: Escalation, la prima espansione per il suo FPS multiplayer su larga scala, prevista il prossimo novembre. Volete anche sapere della trama? Perché, ne serve una? Ok, vi accontento: il conflitto in Indonesia nel quale era ambientato JO si è espanso in altre regioni dell'Asia dove le truppe ribelli hanno ricevuto supporto nella guerra contro le nuove e rinnovate forze della Joint Ops. E quindi guerra sia, per un massimo di centocinquanta giocatori contemporaneamente. Fanno la loro comparsa anche nuove armi, armature e veicoli tra cui gli elicotteri d'assalto e i carri armati, i lanciamissili SAM e i veicoli del deserto. Sarà possibile effettuare incursioni con il paracadute. Venticinque le mappe inedite, con missioni di addestramento e cooperative.
Ubisoft e Wolfpack hanno annunciato Shadowbane: Throne of Oblivion, ennesimo add-on per il loro MMORPG previsto per il prossimo trenta novembre. Il pacco introdurrà la razza dei vampiri, nuove classi e discipline, ciascuna con poteri e abilità speciali pensate per arricchire il combattimento tra giocatori. Non mancheranno miglioramenti e affinamenti vari al comparto grafico e al codice di rete. Chiudiamo con il simulatore di trasporti della Jowood, che ci porterà nella splendida e sconfinata Australia con Transport Giant: Down Under. Gli sviluppatori del pacco hanno ricostruito fedelmente la peculiare rete ferroviaria - e non solo - della terra dei canguri, inserendo più di trenta veicoli (tra cui gli Antonov 2 e AN72, gli X-Trapolis, Comeng, Hitachi e tanti altri), rispettando lo stile architettonico degli edifici e delle varie installazioni, il tutto in dodici missioni sviluppate in quindici mappe dalla dimensione sterminata, come il territorio in cui sono ambientate.

● Allo studio l'antenna cattura-luce

Boston, bisogna dire la verità, è proprio una bella città. La baia con i gabbiani appena sfiorati dall'incresparsi dell'oceano, le piccole case bianche e gialle in prossimità della spiaggia, i grattacieli all'orizzonte col sole che piano cala all'orizzonte: immagini che regalano davvero un certo effetto atterrando durante l'imbrunire al Logan Airport. Oltre che per queste belle cose (e per i mitici Celtics e Red Sox), Boston è rinomata anche per essere sede dei centri universitari più grandi e importanti degli States. Va da sé che una scoperta come quella che vado a illustrarvi non poteva non avere origine da uno degli istituti di ricerca siti attorno a Boston. In una delle ultime pubblicazioni dell'American Institute of Physics, un team di scienziati del Boston College hanno spiegato di aver messo a punto un'antenna in grado di captare la luce visibile anziché le onde radio. Quest'antenna di nuova concezione potrebbe essere in futuro utilizzata non solo per la trasmissione ottica di contenuti broadcast (TV digitale, connettività a larghissima banda, ecc...) ma anche per convertire la luce in energia elettrica in maniera decisamente più efficiente dei metodi finora applicati dall'uomo. Yang Wang, uno dei principali scienziati dietro al progetto, ha spiegato: "La dimensione di un'antenna radio, tranne alcune rare eccezioni, è uguale alla lunghezza d'onda dell'onda radio ricevuta o a una sua precisa frazione: dato che in genere le onde radio utilizzate per le trasmissioni radio e TV hanno lunghezze d'onda nell'ordine dei metri, la costruzione di antenne adatte alla loro ricezione non rappresenta quasi mai un problema. Le lunghezza d'onda della luce sono al contrario nell'ordine delle centinaia di nanometri, e pertanto costruire un'antenna efficiente ed economica capace di raccoglierle è tutt'altro che agevole". La soluzione al problema potrebbe essere dato dall'utilizzo di una matrice di nanotubi in carbonio nella quale la luce in ingresso sarebbe in grado di stimolare piccole correnti elettriche che possono poi essere più comodamente amplificate. In pratica, qualora si riuscisse a inviare la trasmissione di segnali TV attraverso un fascio laser, basterebbe un demodulatore composto dalla

Ehi, c'è anche Elder Scrolls IV!

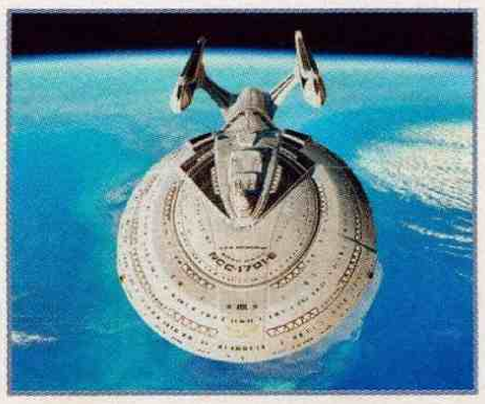
Della possibile esistenza di un nuovo progetto che facesse seguito a Morrowind si rumoreggiava già da un po' di tempo a questa parte, ma solo nelle scorse settimane è arrivata dalla stessa Bethesda Softworks la conferma che il quarto episodio della saga delle antiche pergamene è effettivamente in sviluppo, e si intitolerà Elder Scrolls IV: Oblivion (www.elderscrolls.com).
Al momento le informazioni note sono veramente nulle, a parte il titolo del gioco e il fatto che Oblivion è in cantiere già da due anni. A questo si aggiunge la promessa di una grafica fuori parametro e di un gameplay tutto incentrato sulla libertà d'azione e di scelta del giocatore. Un po' pochino, non trovate, anche per chi ama accontentarsi di poco...

Le battaglie su larga scala di Midway

Lo strategico militare ambientato nella Seconda Guerra Mondiale di SCi Games, precedentemente noto con il nome di Midway e previsto per la prossima estate, si chiamerà invece Battlestations: Midway. L'obiettivo che si sono posti gli sviluppatori è di offrire un approccio completamente nuovo e originale ai combattimenti aerei, navali e sottomarini, cercando il più possibile di ricreare le atmosfere e le situazioni di conflitto del Pacifico nel 1942 (originali, eh?). Il giocatore assumerà direttamente il comando delle navi da battaglia, delle portaerei, dei sottomarini in un ambiente del tutto libero, con la possibilità di passare rapidamente e senza interruzioni da un veicolo all'altro, con la varietà di situazioni che potete immaginare: un dogfight seguito da un bombardamento con mine di profondità, per poi proseguire con il dispiegamento tattico di una gruppo di bombardieri. Numerose anche le modalità di gioco: oltre alle due campagne single player - una per gli Americani e una per i Giapponesi - troviamo missioni dedicate alla carriera come comandante di unità specifiche e il multiplayer per un massimo di sedici persone contemporaneamente. Particolarmente vaste, data l'ambientazione, le mappe di gioco, che avranno una dimensione media di 30 chilometri quadrati, fino a un massimo di 50 per gli scontri più imponenti. A questo si aggiungono più di quarantacinque classi di navi, ventiquattro aerei e diciassette altri veicoli, tra cui i sottomarini.

Beam me up, Scotty!

Dopo un bel po' di rinvii e pettegolezzi, il sito Star Trek Online Universe ha confermato lo sviluppo di un gioco di ruolo massivamente multiplayer ambientato nell'universo creato da Gene Roddenberry, previsto per l'inizio del 2007 (eh, manca ancora un bel po'...).
Ad accaparrarsi i diritti per questa ben più che appetibile licenza è la Perpetual Entertainment,



che ha convinto la Viacom Consumer Products della bontà del suo progetto. I diritti comprendono tutti i film e le serie televisive, compresa quella classica, The Next Generation, Deep Space Nine, Voyager ed Enterprise.
"La vastità della licenza è straordinaria per un gioco di questo tipo, e ci dà la possibilità di immergere i giocatori in un universo incredibilmente ricco, diverso ed eccitante", ha commentato Joe Keene, CEO della Perpetual Entertainment. Il MMORPG avrà azione, avventura e combattimento, missioni in solitaria e in gruppo. Rimaniamo in attesa di notizie più corpose.

L'angolo della celluloide (DooM, Bloodrayne, Silent Hill)

Continua la lunga e travagliata telenovela legata al film di DooM, che tra le altre cose non si sa neppure se si farà. A ogni modo, questa è Hollywood, baby... Dopo le vicissitudini degli scorsi mesi e la defezione di Dwyane "The Rock" Johnson, pare essere definito il ruolo del protagonista che impersonerà il "doom guy": stando alle ultime dichiarazioni comparse sui tabloid hollywoodiani, l'ingrato compito spetterebbe a Karl Urban, che ultimamente si è fatto notare in The Chronicles of Riddick, The Bourne Supremacy e Il Signore degli Anelli. Aggiungiamo anche che la Universal Studios avrebbe già anche scelto il possibile regista, nella persona di Andrzej Bartkowiak; per chi non lo conosce (e come dargli torto?), il nostro ha al suo attivo solo tre pellicole: Amici per la morte (Cradle 2 the Grave), Exit Wounds e Romeo Must Die, godibili popcorn movie che lasciano ben sperare per un film tutta azione come ci si aspetta da DooM - The Movie.
Cambiamo decisamente genere: stando a quanto riportato sul suo blog (www.avary.com), il regista Roger Avary, che ha diretto Killing Zoe e Rules of Attraction e ha vinto un Oscar per la sceneggiatura di Pulp Fiction, co-firmata con Quentin Tarantino, starebbe per mettersi al lavoro sulla sceneggiatura del film di Silent Hill, il survival horror di Konami del quale arriverà presto sui nostri monitor la quarta puntata. Al momento non si hanno ulteriori notizie sul coinvolgimento di Avary nel progetto; le poche informazioni disponibili si basano su quanto da lui stesso riportato, ossia l'impossibilità da parte del suo nuovo portatile Macintosh di aprire il programma di scrittura che utilizza normalmente: "è un disastro, perché stavo cominciando a lavorare a una nuova stesura della sceneggiatura di Silent Hill per il regista francese Christophe Gans".
Chiudiamo infine con le uniche due immagini trapelate fino a questo momento del film di Bloodrayne, del quale ci siamo già ampiamente occupati nei mesi passati...

matrice di cui sopra presso l'abitazione del cliente, il quale potrebbe poi usufruire di un'enorme quantità di canali ad altissima risoluzione.
E dire che a me basterebbe che eliminassero il canone TV e abbassassero le tariffe ADSL...
Kikko

● Anche Terminator si schiera contro il peer-to-peer

Una delle ultime ordinanze firmate dal buon Arnold Schwarzenegger nelle veci di nuovo Governatore della California riguarda il sempre crescente fenomeno della condivisione di file attraverso il sistema del peer-to-peer. Pur non manifestando in alcun modo espressioni di condanna diretta al fenomeno del file sharing, l'ordinanza da poco firmata da Scwarzy dichiara l'assoluta illegalità degli appositi celeberrimi programmi (Kazaa, eDonkey, ecc...) qualora installati nei computer della rete governativa. Le motivazioni principali dell'ordinanza sono sostanzialmente due: A) un programma di sharing installato su un PC governativo è una potenziale porta aperta nel sistema, la quale potrebbe essere foriera tanto di virus quanto di attacchi da parte di esperti cracker; B) i dipendenti pagati dallo Stato della California devono utilizzare le risorse informatiche per lavorare e non per farsi beatamente gli affaracci loro, magari scaricando materiale coperto da copyright (come i tre film della serie Terminator, per esempio!) a spese della comunità pagante. La messa al bando di programmi destinati alla condivisione non ha solo colpito i PC direttamente interessati dalla vasta rete governativa, ma comprende anche tutti i sistemi informatici pubblici quali, ad esempio, gli apparati di rete di università e biblioteche. Un forte plauso all'iniziativa, tutto sommato condivisibile a fronte delle motivazioni di cui sopra, non si è ovviamente fatto attendere dagli ex-datori di lavoro di Schwarzenegger. La Motion Picture Assosiation of America ha diffuso una nota stampa nella quale dichiara se stessa e le sue dirette associate "entusiaste del divieto del Governatore dello Stato della California contro il download illegale di opere protette da copyright su tutti i computer della pubblica amministrazione".
Kikko

VOCI DI CORRIDOIO

Confermato GTA: San Andreas per PC!

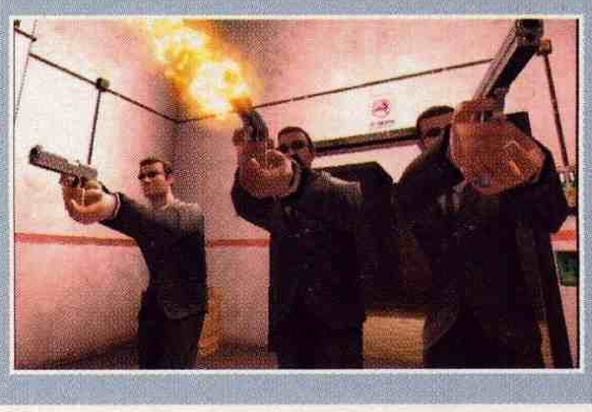
Secca dire "te l'avevo detto", ma stando al rapporto pubblicato nelle scorse settimane dalla Take-Two Interactive sui risultati finanziari dell'anno fiscale 2004 emerge - in maniera assolutamente anonima - la conferma che il quinto episodio della serie Grand Theft Auto vedrà la luce anche su PC, come abbondantemente previsto da noi (e non solo) nei mesi passati, fin dal giorno dell'annuncio di GTA: San Andreas (www.rockstargames.com/sanandreas). Nei prossimo giorni dovrebbe anche essere annunciata la colonna sonora del gioco, che si preannuncia ancora più ricca e corposa di quella di Vice City (rilasciata anche separatamente in un lussuoso cofanetto da sette CD).

L'angolo della topa secondo Electronic Arts (parte 2)

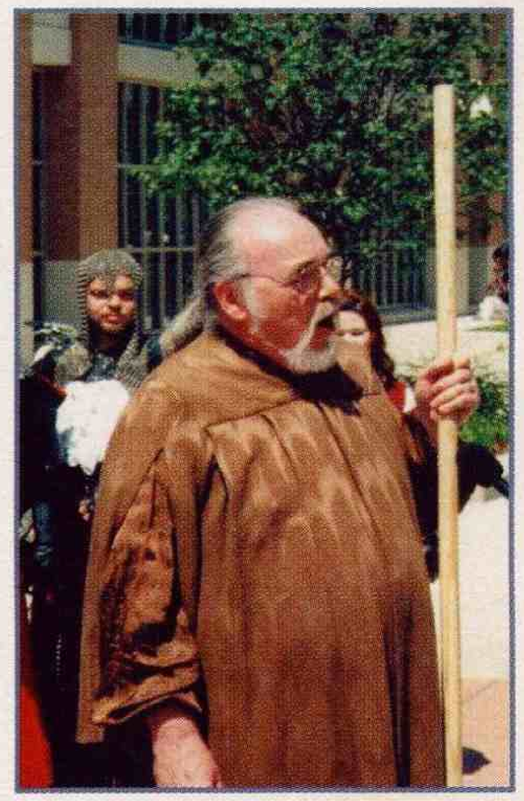
News assolutamente inutile dal punto di vista "informativo", ma ottimo pretesto per infarcire di "carne" queste pagine così piene di anonimi e freddi pixel. Dopo la notizia che la pin-up americana Brooke Burke avrebbe fatto parte del cast di Need for Speed Underground 2, Electronic Arts firma un'altra collaborazione di "assoluto prestigio" assoldando la splendida Kelly Brook, starlette inglese in rapida ascesa (ha recitato in ruoli minori, tra gli altri, in Ripper, Absolon, Italian Job e la serie TV Smallville).
Brook vestirà i succinti panni di Nikki, una focosa e spericolata "street racer" che sfiderà il giocatore nelle gare di NFSU2. Si fa sempre più bollente l'attesa per il nuovo titolo di Electronic Arts, che dovrebbe arrivare il prossimo novembre...

Second Sight sbarcherà sui Personal Computer

Second Sight è l'ennesima conversione per PC di un titolo già disponibile per PS2 ed Xbox, previsto per la fine di questo mese (ritardi permettendo). Il gioco racconta le avventure di John Vattic, ex ricercatore del MIT, che si sveglia da un coma all'interno del centro di ricerca medica Osiris. Il problema, al solito, è che lo sventurato non ricorda nulla, neppure il suo nome, figuriamoci il perché si trova lì. L'unica informazione in suo possesso è la cartella clinica, che lo definisce "psycho-killer", Evviva. Che fare? Tentare la fuga, ovviamente, e sfruttare le sue "nuove" peculiarità, come la possibilità di manipolare la mente delle persone e l'ambiente che lo circonda. Man mano che avanza nei livelli, Vattic avrà modo di raffinare le proprie abilità e verrà a capo del complicato intrigo che sta dietro il suo arresto. Il giocatore avrà a sua disposizione diversi poteri psichici, tra cui l'attacco psionico (direzionale), l'esplosione psionica (radiale), la telecinesi, il controllo della mente, l'auto-rigenerazione, la proiezione e la possessione; ad questi si affiancano numerose armi come i fucili da cecchino, le pistole tranquillanti, le mitragliette, ecc. Diciassette i livelli totali di gioco con varie ambientazioni, dall'ospedale al quartiere Queens di New York fino alla Siberia, e possibilità di affrontare le missioni sia in modalità stealth che più "diretta". Il gioco è sviluppato dalla Free Radical (che in passato ha firmato la serie TimeSplitters) e pubblicato da Atari.



Alchemic assolda Gary Gygax



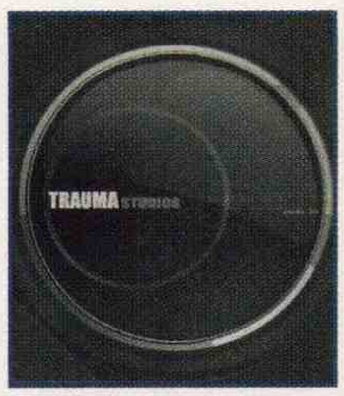
La software house Alchemic Dream (www.alchemic-dream.net) comunica con grande piacere che il leggendario designer di Dungeons & Dragons Gary Gygax collaborerà con loro nella creazione di ambientazioni e storie per i titoli del loro catalogo, tra cui Dark and Light, Project Entropia, Neocron, A Tale in the Desert e Adellion. "Gary Gygax ha creato il genere dei giochi di ruolo e sa, meglio di chiunque altro, come produrre, con i nostri game master, avventure epiche per un mondo virtuale. Il nostro team, con la sua esperienza e abilità, e con l'aiuto prezioso di Gary Gygax, svilupperà storie sempre più coinvolgenti", ha commentato Aurelien Merville, CEO della Alchemic Dream.
"È con considerevole piacere ed entusiasmo che mi tuffo nel magico e misterioso universo di gioco online della Alchemic Dream. L'opportunità di sviluppare nuove ed interessanti storie e situazioni è molto eccitante, e non vedo l'ora di affrontare questa sfida", è stato invece il commento di Gygax medesimo. Attendiamo i primi sviluppi!

● Le webcam entrano a scuola

Molti istituti educativi lo avevano in progetto, altri non ne volevano proprio sapere. Ora qualcuno ha pensato seriamente di mettere in pratica una delle peggiori idee che mente umana possa aver mai concepito. Nella scuola cattolica Istituto Capitanio in quel di Bergamo (la cui proprietà è in mano alla mistica Curia Vescovile) è stato implementato un complesso sistema di webcam e telecamere che coprono a tappeto l'intera superficie della struttura scolastica. Questo sproporzionato dispendio di energie tecnologiche è stato messo in piedi allo scopo di controllare l'attività degli studenti da parte del corpo insegnante in modo da massimizzarne l'attività educativa, evitando furbate come scopiazzature durante i compiti in classe di matematica o impellenti necessità di andare in bagno (piuttosto che in infermeria) al solo scopo di saltare un'interrogazione. La cosa grave è che le telecamere si trovano, per l'appunto, anche in un luogo intimo come il bagno, laddove i poveri studenti possono essere ripresi anche quando proprio non è che ce ne sia particolare bisogno. Peraltro, ad aggravare la situazione si aggiunge il fatto che tutti i genitori sono stati dotati di una password per accedere al sito della scuola e osservare in diretta quanto la propria prole stia facendo in quel momento, trasformando quello che dovrebbe essere un momento educativo e di spontanea socializzazione in un reality show, contro – ahiloro! - la volontà dei suoi partecipanti. Gli studenti, consci di essere osservati ogni singolo momento della loro permanenza a scuola, perdono inevitabilmente naturalezza nel rapportarsi con gli altri. Nel momento in cui scrivo dovrebbe essersi mosso anche il Garante della privacy Stefano Rodotà, il quale ha avuto recentemente modo di commentare così: "Questa inarrestabile pubblicizzazione degli spazi privati, questa continua esposizione a sguardi ignoti e indesiderati, incide sui comportamenti individuali e sociali. Sapersi scrutati riduce la spontaneità e la libertà". Credo che nel giro di qualche tempo l'Istituto Capitanio dovrà rimuovere tutte le telecamere installate per motivi differenti dalla sola sicurezza dell'edificio, lasciando fare pipì agli studenti con la faccia che meglio credono, senza bisogno di recitare una parte compiacente a qualche sedicente preside o a qualche troppo apprensivo genitore. Live and let live!

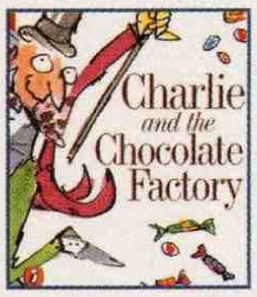
Kikko

Digital Illusions fa acquisti traumatici!



I creatori di Battlefield 1942 hanno acquisito la compagnia di sviluppo indipendente Trauma Studios, autrice di Desert Combat, il più popolare mod per lo shooter multiplayer di Electronic Arts, del quale ora possiede tutti i diritti e gli asset del caso.
La Trauma lavorerà nello sviluppo dei futuri giochi della Digital Illusion, concentrandosi maggiormente sul concept e sul gameplay piuttosto che sulla "semplice" tecnologia, cosa che hanno fatto fino a oggi. Il primo incarico sarà un nuovo e non ancora annunciato titolo per PC basato sul motore di Battlefield 2, continuando al tempo stesso ad affiancare la DI nello sviluppo di alcune parti dello stesso BF2. La Trauma Studios conta attualmente nove dipendenti, che presto diventeranno venti.

Videogiochi di Charlie and the Chocolate Factory



Warner Bros. Interactive Entertainment ha assegnato allo sviluppatore Global Star Software il compito di sviluppare uno (o più) videogiochi tratti dal prossimo film di Tim Burton, intitolato Charlie and the Chocolate Factory, ispirato al celeberrimo racconto di Roald Dahl, la cui uscita è prevista in contemporanea con l'arrivo della pellicola nelle sale il prossimo anno. La storia racconta dell'eccentrico cioccolataio Willy Wonka (interpretato da Johnny Depp) e il giovane Charlie (Freddie Highmore), un ragazzo di buon cuore proveniente da una famiglia povera che vive all'ombra della straordinaria fabbrica di Wonka. Dopo anni di isolamento, Wonka indice uno straordinario concorso per scegliere un erede a cui affidare la sua fabbrica. Cinque ragazzi fortunati, Charlie compreso, trovano nelle tavolette di cioccolato di Wonka dei biglietti d'oro e vincono uno straordinario viaggio all'interno della leggendaria fabbrica di dolci, che nessuno ha mai visitato negli ultimi 15 anni. Meraviglia dopo meraviglia, Charlie si immerge nel fantastico mondo di Wonka, in una magica ed avvincente avventura. I giochi saranno sviluppati per console e PC: delle prime si occuperà direttamente la High Voltage Software, mentre le seconde saranno appannaggio della Backbone Entertainment.

Chiusure e ristrutturazioni (Microsoft, Interplay, Lucas)

Microsoft ha deciso di sospendere "a tempo indeterminato" le attività dello studio di produzione che si occupava di sviluppare i titoli sportivi per Xbox con l'etichetta Microsoft XSN, lasciando senza lavoro settantasei persone, cui sono comunque stati offerti posti di lavoro all'interno della casa di Redmond, seppure in posizioni diverse. Con la chiusura dello studio sono stati cancellati NFL Fever, NBA Inside Drive ed NHL Rivals, mentre rimane in fase di completamento un nuovo titolo della serie Amped (di snowboard), uno della serie Links (golf) e uno di Top Spin (tennis). Mentre gli uffici della Interplay - dopo le vicissitudini dei mesi scorsi - hanno riaperto i battenti, la Titus (che ne detiene la quota azionaria di maggioranza) ha dichiarato bancarotta. Un tribunale francese ha infatti ingiunto la sospensione del titolo, che rimarrà fermo in attesa di una revisione delle finanze del publisher e delle sue sussidiarie in suolo transalpino, la software house Sofra Games e il distributore Avalon France.
Chiudiamo infine con la notizia che LucasArts è stata recentemente oggetto di una "importante ristrutturazione della compagnia", che ha portato al licenziamento di trentuno persone, e che "permetterà di concentrarsi su un numero minore di titoli". Tra i dipendenti rimasti a casa c'è anche l'intero team che si stava occupando di Knights of the Old Republic III, il cui destino rimane a questo punto in sospeso.

Ritorna Supercar, evviva!

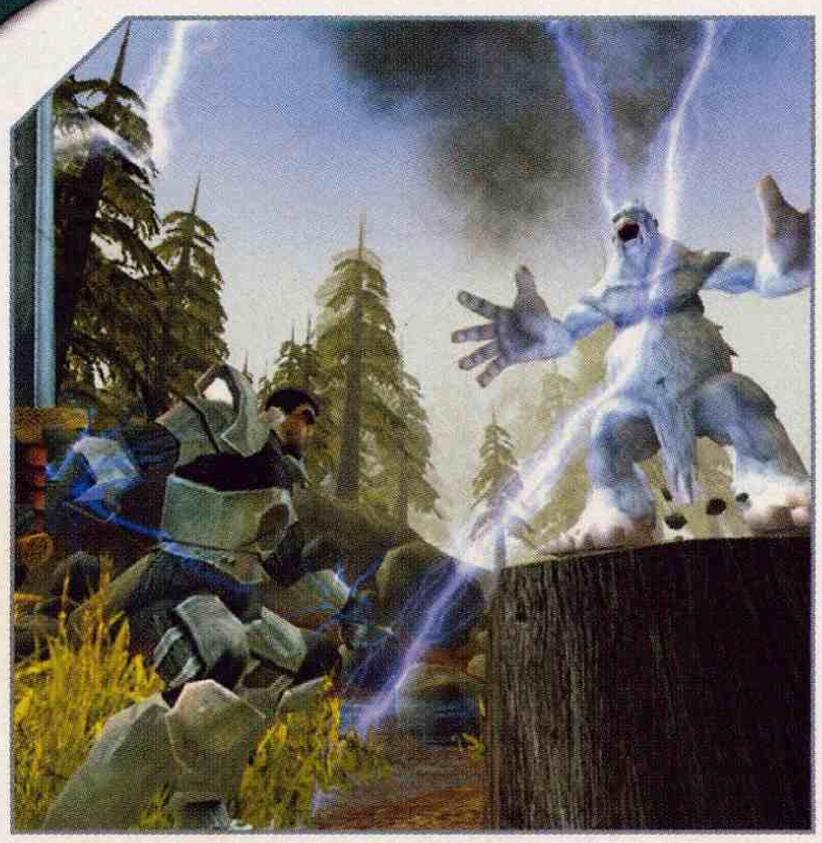
Dopo il primo (e piuttosto deludente) episodio del videogioco dedicato a Supercar, uno dei telefilm d'azione più popolari degli anni ottanta, il publisher olandese Davilex ha deciso di riprovarci annunciando Knight Rider 2, seguito che dovrebbe vedere la luce il prossimo mese di ottobre per PC e PS2. Inalterato (o quasi) il motore grafico, sarà il gameplay a essere oggetto dei maggiori interventi da parte dei programmatori. Notizia che non può che rallegrarci, vista la "pochezza" del primo KR. Tra le novità di Knight Rider 2 troviamo un nuovo sistema di combattimento tra vetture, la possibilità per KITT di montare ben tre tipi diversi di armi, la presenza di Goliath e KARR come "personaggi giocanti", un inedito scudo elettronico che protegge la Pontiac nera dagli attacchi esterni, complesse interazioni con l'ambiente circostante e di conseguenza nuovi puzzle da risolvere, il tutto in undici missioni complessive. Speriamo che siano un po' più lunghe di quelle del primo capitolo, che si portavano a termine in poco più di un paio d'ore... Tutte quante. Sito ufficiale www.knightriderthegame.com.

● Xbox 2 resta nei tempi

Al di là di ogni personale considerazione sul mondo delle console, è indiscutibile il fatto che la Microsoft abbia accumulato con la distribuzione della Xbox un certo quantitativo di perdite, scotto da pagare quando si cerca di entrare con forza in un mondo caratterizzato, fino a qualche mese fa, dal monopolio Sony. D'altra parte il riscontro d'interesse da parte del pubblico, assieme a un cospicuo numero di macchine installate, ha creato una situazione di concorrenza a tutto beneficio dell'utenza, visto che tanto Sony quanto Microsoft (senza dimenticare Nintendo, anche se il terreno perso nei confronti delle concorrenti sembra oramai incolmabile) stanno combattendo la guerra natalizia a suon di ribassi, miniaturizzazione delle proprie console e bundle dell'ultima ora: mancano davvero solo le PS2 in regalo col Dixan! Passando le stagioni però, comincia a farsi forte l'hype per l'avvento delle console di nuova generazione. La prima delle tre ad uscire dovrebbe essere proprio Xbox 2 (nota nell'ambiente progettuale col nome di Xenon) il cui lancio dovrebbe avvenire tra un annetto esatto negli Stati Uniti e nei primi mesi del 2006 da noi. La fase di progettazione/produzione di una parte della componentistica di Xbox 2 è in mano alla compagnia Taiwan Semiconductor Manufacturing, la quale si sta occupando sostanzialmente del chipset principale e della GPU ATI, core grafico che andrà a sostituire quello nVidia, tanto nefasto alla Microsoft, visto il naufragare degli accordi presi per la prima versione di Xbox. Il senior vice president di TSM, tal Kenneth Kin, ha orgogliosamente dichiarato che la produzione per Microsoft "procede secondo i piani", tacciando così le voci che parlavano di un ritardo nel lancio della nuova console proprio a causa di problemi nella fase produttiva. Ad alimentare ancora di più la possibilità di un lancio a fine 2005 si è aggiunta la notizia che i kit di sviluppo (basati su Apple PowerMac G5 e su una versione personalizzata del kernel di Windows NT) sono già stati inviati ad alcune software house selezionate, oltre a essere già spremuti a dovere dai team interni a Microsoft. Resta solo una domanda: quale sarà il prezzo al lancio di cotanta meraviglia?

Kikko

VOCI DI CORRIDOIO



Cancellati Ultima X Odyssey e Dragon Empires

Continua il lento ed inesorabile stillicidio di MMORPG che finiscono nel cestino prima ancora di arrivare sul mercato: dopo Mythica e Warhammer Online, è il turno di Ultima X Odyssey, mosso dal motore di Unreal. Stando a quanto si è potuto apprendere (non è che le dichiarazioni ufficiali fiocchino, in occasioni come queste) non ci sarebbero stati licenziamenti o tagli al personale in seguito alla decisione di Electronic Arts di abbandonare il progetto, dal momento che lo staff è stato assegnato a Ultima Online. Le motivazioni della decisione starebbero nella volontà di EA di concentrare tutte le sue risorse sul gioco già esistente - Ultima Online, per l'appunto - per il quale verrà presto annunciato un nuovo expansion pack.
Il produttore David "InQWis" Yee ha commentato che "non è stata una decisione facile, ma è la mossa giusta da fare per il futuro di Ultima e tutto quello che la riguarda, compresa la community e il team di sviluppo".

Majesco pubblicherà Psychonauts

Sviluppato dalla Double Fine Productions, Psychonauts è un curioso platform treddì previsto sia per PC che per Xbox, che dovrebbe vedere la luce entro il prossimo anno. La storia racconta di uno scienziato pazzo che si diverte a rapire studenti da utilizzare come cavie, e del giovane cadetto Raz, che dovrà sviluppare poteri paranormali per riuscire ad entrare telepaticamente nella mente delle persone e sconfiggere i demoni che le affliggono; alla fine dovrà intrufolarsi tra i neuroni dello scienziato e porre così fine ai pensieri malvagi che alimentano il suo folle piano.
Il gioco si compone di tredici livelli, tre ambientati nel mondo reale e dieci all'interno delle menti di svariati criminali e mostri; l'obiettivo di Raz sarà quello di esplorare le loro menti alla ricerca di idee benigne e positive, occupandosi al tempo stesso di eliminare il marcio che si libera quando si va a frugare nei ricordi altrui. A rendere particolarmente appetibile questo delirante progetto, a parte la grafica cartoon, c'è il fatto che dietro la Double Fine si nasconde nientepopodimeno che Tim Schafer, il geniale game designer che in passato ha firmato per la LucasArts capolavori come Grim Fandango e Full Throttle. Come dire: un nome, una garanzia!

Atari annuncia D&D: Dragonshard

Quasi a voler celebrare i trent'anni di Dungeons & Dragons, Atari annuncia Dragonshard, strategico in tempo reale ambientato nel mondo di D&D sviluppato dalla Liquid Entertainment, il primo videogame ambientato ad Eberron, la nuova (e ancora inedita) campagna della Wizards of the Coast.
Previsto per la prossima primavera, Dragonshard conterrà elementi RPG (ovviamente...) e una trama "ricca e coinvolgente" che ruota intorno ad un conflitto di grandi proporzioni per la conquista di un artefatto in grado di cambiare per sempre il destino di Eberron. Dal punto di vista del gameplay, questo RTS permetterà di combattere su diversi livelli: sarà possibile lottare contro i nemici sulla mappa principale, ma anche affrontarli nella fitta rete di dungeon sotterranei. Tutto è ambientato in una vecchissima città ormai sepolta sottoterra, della quale rimangono in superficie solo alcune antiche vestigia, passaggi all'aperto dai quali è possibile entrare nelle rovine. Come in ogni avventura di D&D che si rispetti, l'evoluzione del personaggio avrà un ruolo cruciale; il giocatore inizierà nei panni di un "semplice" Paladino, e solo in un secondo momento potrà decidere di focalizzarsi sulle abilità di guerriero, di clerico o altro.

● Prende piede la protesta contro le tariffe ADSL

Coloro di voi che giornalmente frequentano TGM Online avranno già appreso quanto sto per dirvi da un sagace editoriale del buon Todeschini, ma la notizia è invero di una certa rilevanza per non divulgarne i contenuti anche nell'incarnazione cartacea. Ultimamente è partita una massiccia petizione a larga scala da parte di moltissimi utenti internet italiani. La raccolta di firme mira a protestare vivacemente contro le tariffe da strozzino che praticherebbero i provider nostrani (Telecom Italia in primis) se paragonate alle cifre proposte in altri paesi della zona Euro, soprattutto in Francia. Giusto per fare un piccolo esempio quanto mai esemplare, sappiate che il corrispettivo della nostra Alice Mega (in pratica una connessione con banda massima in download corrispondente a 1024 Kbit/s) in terra d'oltralpe è proposta dalla Telecom France alla ridicola cifra di 5,48 euro che, se paragonati ai 64,95 euro del tariffario Telecom Italia, sembrano granellini di sabbia in una spiaggia di prese per i fondelli. I promotori della petizione hanno eseguito parecchie verifiche incrociate con operatori presenti in entrambi i mercati (Tele2 e Tiscali, ad esempio) riscontrando parimenti le abissali differenze già segnalate nel caso di Telecom. Al momento sono quasi 30mila le persone che hanno dato adesione alla istanza, ma sono pronto a scommettere che la quota è destinata a salire molto rapidamente. A ogni modo, se volete dare il vostro contributo basta che vi rechiate all'indirizzo www.petitiononline.com/adsl04it/petition.html per teletrasportarvi magicamente di fronte alla pagina principale della petizione. Per ora nulla si è mosso e nessun commento è stato fatto né da Telecom Italia, né dal Ministero delle Telecomunicazioni, né dal Garante stesso. Incrociamo le dita, partecipiamo e speriamo bene…
Kikko

● Illegali gli mp3 acquistati in Russia

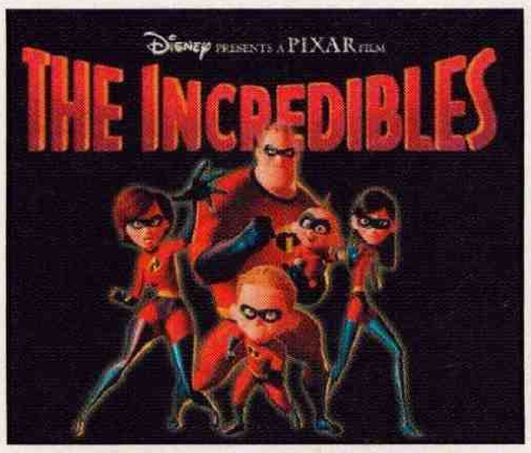
L'estate appena conclusa ha visto nascere in pieno territorio russo diversi siti che pretendevano di vendere album, anche recenti e di artisti noti, a circa mezzo euro. Il tariffario di questi sedicenti siti (mp3search.ru su tutti)

Ancora lotta agli alieni con Spoils of War

La East Coast Games (www.ecgames.com) sta per ultimare lo sviluppo di Spoils of War, un titolo che unisce la strategia e la gestione dei combattimenti di un RTS alla frenesia degli sparatutto in prima persona. Il gioco viene dato come "imminente", anche se non è stata comunicata ufficialmente una data di uscita, e non sono neppure stati rilasciati screenshot. In breve, la trama: in un futuro piuttosto lontano, e ai confini della galassia, gli alieni Ematrant stanno ultimando i loro piani di distruzione della razza umana, che per qualche motivo devono odiare con tutte le loro forze. Il giocatore potrà decidere se vestire i panni di un difensore dell'umanità o calarsi nella pelle verde degli alieni e guidare l'offensiva contro la Terra. Gli invasori avranno dalla loro la capacità di gestire le risorse naturali in maniera "soprannaturale", mentre gli umani dovranno contare sulla loro forza, gli equipaggiamenti ultra tecnologici e il progresso scientifico. A seconda delle missioni e degli obiettivi da portare a termine, sarà necessario alternare modalità di gioco tipiche degli RTS (comando delle truppe, costruzione di edifici, gestione delle risorse, combattimenti su larga scala) e degli FPS (combattimenti ravvicinati, scontri diretti), mantenendo sempre il controllo su tutte le azioni compiute dalla propria fazione.

La Pixar sigla un nuovo accordo con THQ

Dopo il successo del videogioco tratto dal film "Alla ricerca di Nemo", la Pixar ha deciso di confermare la fiducia (ben riposta, visti i risultati commerciali) al publisher THQ, che nei prossimi anni si occuperà di realizzare quattro nuovi videogiochi tratti dai futuri lavori dello studio di Steve Jobs. Al momento, l'accordo già esistente copre i prossimi due film in arrivo dalla Pixar, Gli Incredibili (da noi nelle sale il prossimo 3 dicembre) e Cars, commedia a tema automobilistico. Incidentalmente, queste sono le ultime due pellicole che la Pixar firmerà in collaborazione con Disney, con la quale ha rotto i rapporti proprio all'inizio dell'anno.
Il nuovo contratto siglato tra Pixar e THQ riguarda invece i lungometraggi che la casa di Toy Story realizzerà interamente per conto proprio a partire dal 2006; i videogiochi verranno ovviamente sviluppati per tutte le piattaforme ludiche possibili ed immaginabili.



A Vampire Story

La Autumn Moon Entertainment sta dedicandosi anima e corpo allo sviluppo di A Vampire Story, una nuova, intrigante avventura grafica in bassa risoluzione, quasi un tributo alle vecchie AG della LucasArts. Pensate che gli stessi sviluppatori non esitano a definirla una sorta di Monkey Island a sfondo vampiresco... La cosa più interessante dell'intero progetto è che la Autumn Moon è formata proprio da ex collaboratori dell'allora LucasFilm, le persone probabilmente più qualificate per dare vita ad un titolo del genere, che promette di miscelare sapientemente umorismo e orrore.
Placate gli animi, perché l'attesa si preannuncia piuttosto lunghetta: il gioco è infatti previsto per l'estate del 2006, ossia tra quasi due anni. I fondali saranno tutti disegnati a mano, mentre i personaggi saranno in tre dimensioni; l'engine del gioco sarà Virtools, già visto e apprezzato in titoli come Syberia I e II. La protagonista è una certa Mona De La Fete, vampira piuttosto civettuola assistita dal fedele pipistrello Froderick, impegnati in un lungo viaggio attraverso l'Europa del 1880 per riportare a casa la succhiasangue; in un dichiarato tributo al cinema horror degli anni '30 e '40, la nostra eroina incontrerà mostri e vampiri di ogni sorta, dalla Mummia a Nosferatu. Brrr!

Vision, RPG prossimo venturo

La Octagon Entertainment ha annunciato un nuovo gioco di ruolo sviluppato dalla Altar Interactive, intitolato Vision, che dovrebbe vedere la luce alla fine del 2005. Un annuncio quantomeno "precoce", che però ci permette di dare una prima occhiata a quello che si presenta come un titolo in grado di "ridefinire gli RPG moderni grazie alla grafica eccezionale, personaggi non giocanti il cui comportamento sarà del tutto simile a quello reale, e un bilanciamento molto accurato tra azione "dura e pura" e un intrigante sviluppo della trama, tutti elementi essenziali che renderanno Vision un titolo imperdibile per gli amanti dei giochi di ruolo".
Tra le più importanti caratteristiche di questo oltremodo ambizioso progetto troviamo una grafica sopraffina, resa possibile da tecniche avanzate di animazione come la "real time inverse kinematic" (non chiedetemi cosa sia, per carità), animazioni con modelli tridimensionali accuratissimi, ecc.; un sistema di combattimento dinamico con armi e tipologie di scontri diverse, una Intelligenza Artificiale in grado di utilizzare l'ambiente a proprio vantaggio, la modalità "inner sight" (lett., visione interna) che permette di scoprire magie nascoste e altre cose normalmente non visibili, il tutto condito da una trama piena di colpi di scena e di sorprese, con dialoghi multipli e sequenze di intermezzo. Il sito ufficiale del gioco è www.rpg-vision.com: tenetelo d'occhio per eventuali aggiornamenti!

ha fatto sollevare più di un sospetto sulla legalità della vicenda, tanto che non si capiva come altri grossi e legali fornitori di servizi similari proponessero per economico un brano a non meno di 1 euro. I gestori del sito sopraccitato si sono difesi dalle accuse presentando un accordo con una misticissima società russa di nome ROMS che deterrebbe, a loro dire, i diritti relativi ai brani messi in vendita. Peccato che praticamente tutte le major abbiano disconosciuto tale società come detenente alcuno dei diritti in questione, tanto che sono già partite parecchie iniziative legali volte a far chiudere lo smercio illegale di mp3 e a ottenere un cospicuo risarcimento danni per violazione dei diritti di copyright, peraltro coperti anche in terra russa da un apposita legge. In un'intervista a Punto Informatico uno dei maggiori dirigenti del settore ha così commentato: "Quel sito non è mai stato autorizzato da nessuno, sopravvive per la solita inerzia della autorità. Non è nulla di paragonabile alle piattaforme legali. È un sito pirata di download, la ROMS non ha nessun licenza e quindi ciò che questi affermano non ha nessun valore. D'altra parte non è un storia nuova, abbiamo avuto decenni di storie di aziende che si presentavano in occidente con cataloghi patinati di titoli di Madonna, Rolling Stones, ecc. Ma erano solo contraffazioni, anche per la legge russa sul copyright".
Resta in bilico la situazione di chi si è trovato ad acquistare dall'Italia musica presso questi siti. Verificata l'illegalità della cosa, è possibile che si possa riscontrare una responsabilità anche da parte dell'acquirente, sebbene tale sito si trovasse di fatto residente in uno stato estero? Questo è uno dei paradossi della grande rete: spetterebbe alla giustizia italiana o a quella russa sentenziare l'eventuale comportamento illegale dei nostri compatrioti incappati nella questione?

Kikko

● Strike per Ultimate Baseball Online!

Questo autunno dovrebbe aver termine la fase di beta test aperto (attualmente in fase di svolgimento) di Ultimate Baseball Online, originale titolo sportivo massivamente multiplayer sviluppato dalla Netamin Corporation in collaborazione con

VOCI DI CORRIDOIO

Wings Over Vietnam

La ThirdWire (autrice di European Air War e Strike Fighter) ha in cantiere Wings over Vietnam, simulatore di volo ambientato nell'estremo oriente alla fine degli anni sessanta, la cui uscita è prevista per il prossimo mese di ottobre. Il gioco, stando a quanto riportato dal sito ufficiale (www.wovgame.com), sarebbe già in fase beta. WOV conterrà diverse missioni storiche tra cui la "Rolling Thunder" del 1965, dipanandosi in una campagna dinamica influenzata dai risultati ottenuti in combattimento. Il gameplay sarà "adattabile" alle capacità del giocatore, a seconda che sia un novizio di simulatori o un veterano del genere. Tra gli aerei implementati nel gioco troviamo l'F-4 Phantom II, l'F-105 Thunderchief, A-4 Skyhawk, A-6 Intruder, F-100 Super Sabre e altri.

Un altro simulatore di volo della Seconda Guerra Mondiale

Quanti giochi ambientati nella Seconda Guerra Mondiale sono usciti negli ultimi due anni, e quanti ne devono ancora uscire? Esagero se dico troppi?
Nell'inflazionato panorama bellico cerca di farsi strada anche questo WWII Fighter Pilot (www.wwiifighterpilot.com), arcade di combattimento aereo sviluppato dalla misconosciuta Merscom, in uscita il prossimo mese.
La vita di un pilota, si sa, è piuttosto semplice: abbattere ogni aereo diverso dal proprio e sperare di non finire in pasto ai pesci. Questa, in soldoni, la ricchissima trama del gioco, che punta più sull'immediatezza e sul divertimento nei dogfight che sulla ricostruzione storica. Tra le feature di WWII Fighter Pilot segnalo la grafica piena di effetti colorati e speciali, la presenza di numerosi aerei dell'epoca come il F4U Corsair e il bombardiere Dauntless, venti missioni con obiettivi diversi (attacchi a portaerei, bombardamento a tappeto di isole e postazioni nemiche, scontri con altri aerei, ecc.), e interfaccia di gioco punta e spara particolarmente intuitiva.

© 2004 Lionhead Studios Limited. Lionhead, il logo Lionhead logo e Fable sono marchi registrati di Lionhead Studios Limited. Gioco creato da Lionhead Studios Ltd in collaborazione con Big Blue Box Studios Ltd. © 2004 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox, e i loghi Xbox sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. L'icona relativa alla classificazione è un marchio registrato della Interactive Digital Software Association.

CIÒ CHE SEI NON SEMPRE È
CIÒ CHE DIVENTERAI.

FABLE™

OGNI AZIONE, UNA CONSEGUENZA.

Cosa faresti se ogni tua scelta portasse a delle conseguenze eterne? Se ogni tua azione modificasse istantaneamente il tuo aspetto fisico e l'opinione che gli altri hanno di te? Sfoderesti la tua spada in difesa della virtù oppure creeresti un sentiero del male con incantesimi e tradimenti? O magari seguiresti una via di mezzo? Prima di scrivere il tuo destino, sappi comunque una cosa: con Fable non c'è una storia uguale a un'altra. E tu, chi mai diventerai?

www.xbox.com/fable

LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

Completamente in Italiano

XBOX

it's good to play together

I pirati ritornano a Port Royale

La Ascaron Entertainment ha annunciato Port Royale 2, seguito dello strategico in tempo reale ad ambientazione piratesca recensito qualche numero fa su TGM. In PR2, ambientato durante l'espansione del nuovo mondo nel diciassettesimo secolo, il giocatore assume il ruolo di un commerciante dei caraibi, impegnato a fare affari con le città che stanno pian piano sorgendo sulle coste americane, a costruire impianti produttivi che permettano di incrementare il proprio giro d'affari, ecc. Di quando in quando sarà necessario vedersela con i pirati e gestire le relazioni con i militari, si potranno costruire e controllare scorte armate per i propri vascelli, e lanciarsi in scontri navali sia contro i bucanieri che i soldati.
Una delle novità di Port Royale 2 è la possibilità di svolgere missioni e incarichi per conto di altri mercanti e diplomatici, cosa che farà guadagnare denaro, rispetto e potere; ad esempio, verrà richiesto di conquistare una città, parte del cui territorio potrà essere utilizzato dal giocatore per la costruzione di nuovi insediamenti. L'interfaccia dovrebbe essere ancora più semplice da padroneggiare di quella del predecessore: a questo contribuirà un gigantesco tutorial composto da otto scenari. L'uscita del gioco è prevista per ottobre; sito ufficiale all'indirizzo www.ascaron.com/gb/portroyale2.

Arriva l'RPG dei Regni Caduti

Warthog ha annunciato Fallen Kingdoms, un RPG fantasy previsto - ahimè - non prima del novembre 2006. FK vi schiaffa attraverso le oscure e pericolose rovine di Aegion, alla ricerca di antichi misteri, ma le forze dei non-morti Undrath vi attendono al varco! Se non potranno piegare la vostra fragile volontà vi uccideranno seduta stante. Per secoli la pace ha regnato in Aegion, ma antiche profezie avevano previsto la caduta del re e l'ascesa di Undrath, il Signore degli Spettri. Undrath ha raccolto un esercito di male innominabile (unspeakable evil, Lovecraft docet. Così fondiamo italiano, inglese e latino in una riga, che bello) col quale ha facilmente piegato un regno diviso. Ma tra i sopravvissuti c'è fermento: scapigliati vagabondi, potenti stregoni, addirittura semplici borgatari hanno formato una rete sotterranea di resistenza. Il gioco avrà missioni multiple con sotto-quest alternative, oltre a un sistema di "moralità" che influirà sulla storia e sullo sviluppo del personaggio.
SG

Darrell Evans, due volte vincitore della All Star della Major League nel '73 e nel '74 e delle World Series l'anno successivo.
UBO permetterà ai giocatori di iscriversi ad una squadra o di crearne una nuova, e di sfidare avversari umani in partite che si svolgono in tempo reale. Ogni personaggio avrà le sue statistiche aggiornate in tempo reale durante le partite, con graduatorie quotidiane e settimanali. Le squadre migliori saranno chiamate dalla Netamin stessa a prendere parte a speciali eventi come le UBO World Series.
Attualmente il gioco è in fase di "preview" (sul sito ufficiale www.ultimatebaseballonline.com si trova il client da scaricare) al costo di 19.95 dollari e nessun canone di iscrizione fino all'uscita della versione completa, quando UBO costerà 29.95 dollari (con un mese gratis), cui si aggiungerà un canone mensile di 9.95 verdoni.

Futurebrighter

Lo scorso mese vi abbiamo raccontato di Chester Adventures, il primo titolo della neonata software house polacca Heaven X; eccoci qui oggi a parlarvi di FutureBrighter, secondo progetto decisamente più "serioso" del precedente: si tratta di uno sparatutto in prima persona ambientato nel consueto futuro lontano e decadente nel quale il giocatore impersonerà il criminale Alex Carver, impegnato in scorribande e avventure di ogni genere. Tutto ha inizio sulla solita nave prigione che subisce un improvviso attacco da un nemico sconosciuto e che viene obbligata ad atterrare su un pianeta misterioso e inospitale; il brusco atterraggio risveglia Carter dal sonno indotto, costringendolo a escogitare rapidamente un piano di fuga. Del resto si sa, ogni occasione è buona per menare le mani, e da questo punto di vista i programmatori assicurano che non ci sarà di che lamentarsi. Piuttosto standard l'arsenale a disposizione del nostro eroe, dalla classica pistola al lanciamissili, passando per armi al plasma, mitragliatrici, esplosivi e coltelli, cui si vanno ad aggiungere degli impianti bionici che permettono di migliorare l'accuratezza nel tiro e la velocità di ricarica. Futurebrighter è previsto per il prossimo anno, anche se non è stato ancora trovato un publisher.

VOCI DI CORRIDOIO

Annunciato Neverwinter Nights 2

La Obsidian Entertainment sta sviluppando l'attesissimo Neverwinter Nights 2, dopo aver ricevuto la pesante eredità dalla Bioware; la software house, per inciso, è già alle prese con Knight of the Old Republic 2 di LucasArts. In ogni caso placate gli animi, perché il gioco non vedrà la luce prima del 2006.
"Neverwinter Nights è uno degli RPG più amati di tutti i tempi, e siamo lieti che alla Obsidian abbiano accettato la sfida di svilupparne il seguito, ha commentato John Hight, produttore esecutivo di Atari. "Feargus Urquhart (che in passato, come presidente della Black Isle Studios, ha firmato la serie Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape: Torment, ndCT) e il suo team alla Obsidian Entertainment sono i migliori al mondo per prendere in mano quanto lasciato dalla Bioware e portarlo ad un livello ancora superiore. Conoscono intimamente il mondo dei giochi di ruolo e quello che ha reso speciale NWN, sanno cosa server per fare un gran titolo, e sono molto rispettati dalla community degli RPG". Trovate - poche - informazioni alla pagina ufficiale del gioco, www.atari.com/nwn2.

Ritorna il papà di Lara Croft

Quanti di voi sanno chi è Toby Gard? Nessuno? Lo immaginavo: costui è uno dei numerosi padri della bella e formosa archeologa nata dalla Core Design ormai parecchi anni or sono, e che ha contribuito come designer allo sviluppo del primo Tomb Raider, in seguito al quale ha abbandonato la software house per dedicarsi a Galleon (in uscita quest'estate). Portata a termine l'avventura piratesca di cui sopra, Gard è stato assunto alla Crystal Dinamics (che ha preso il posto della Core Design) come senior designer per il prossimo episodio della serie Tomb Raider. A lui si è aggiunto qualche mese fa anche Warren Spector: speriamo che il loro contributo serva a risollevare le sorti di una delle più popolari ma anche "stanche" saghe videoludiche.

PlayStation®2

QUANTE PERSONE RIESCI A SOLLEVARE CON UNA MANO?

www.claudiococcoluto.com

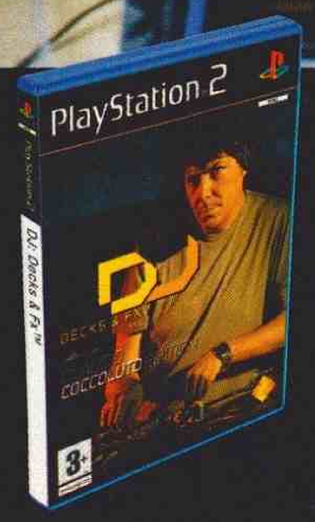
DJ: DECKS & FX™. OVER THE MIX.

Trasforma la tua console in una vera consolle da dj. Piatti, mixer, effetti e campionatore. Mixa gli oltre 70 brani disponibili per creare la tua musica, salvala sulla tua memory card e portala alla prossima festa. Stavolta non ci sono mostri da sconfiggere né quadri da superare. Se vuoi sapere se sei bravo, conta le persone in pista.

Crea la tua musica e partecipa al concorso Over the Mix: I migliori dj, scelti da Claudio Coccoluto, si sfideranno live al Goa di Roma. Per il regolamento completo visita il sito www.playstationplanet.it

www.playstationplanet.it | Help Line 199 116 266* | www.playstation-assistenza.it | assistenza@playstation.it

fun®



"PlayStation" e "PS" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstationplanet.it. DJ: Decks & FX™ is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless. All rights reserved. Costo al min. IVA esclusa 1,88 centesimi - festivi e dopo le 18:30 4,75 centesimi. Gioco disponibile dal 13 Ottobre 2004.

TBWA\ITALIA

BATTLE REALMS

A SOLI €4.50!

SE HAI PERSO L'USCITA CON LE NOSTRE RIVISTE NON DISPERARE

C'È PC ACTION GAME

BATTLE REALMS VIDEOGIOCO a € 4.50

L'eterna lotta tra il bene e il male infiamma la terra dei samurai. Antichi guerrieri e potenti stregoni si sfidano per la vittoria.

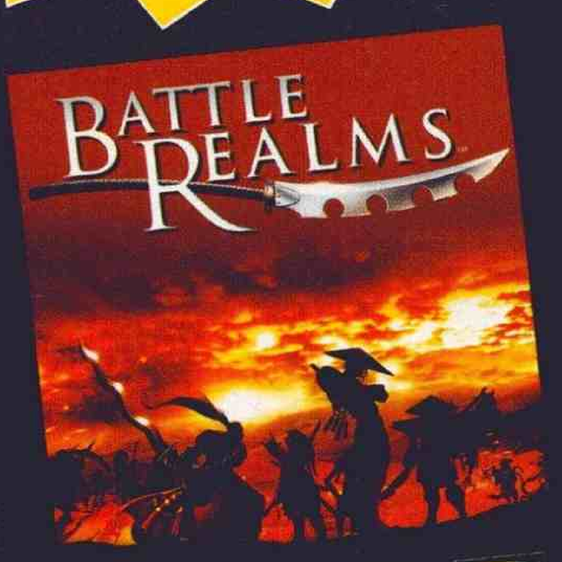
TUTTO IN ITALIANO

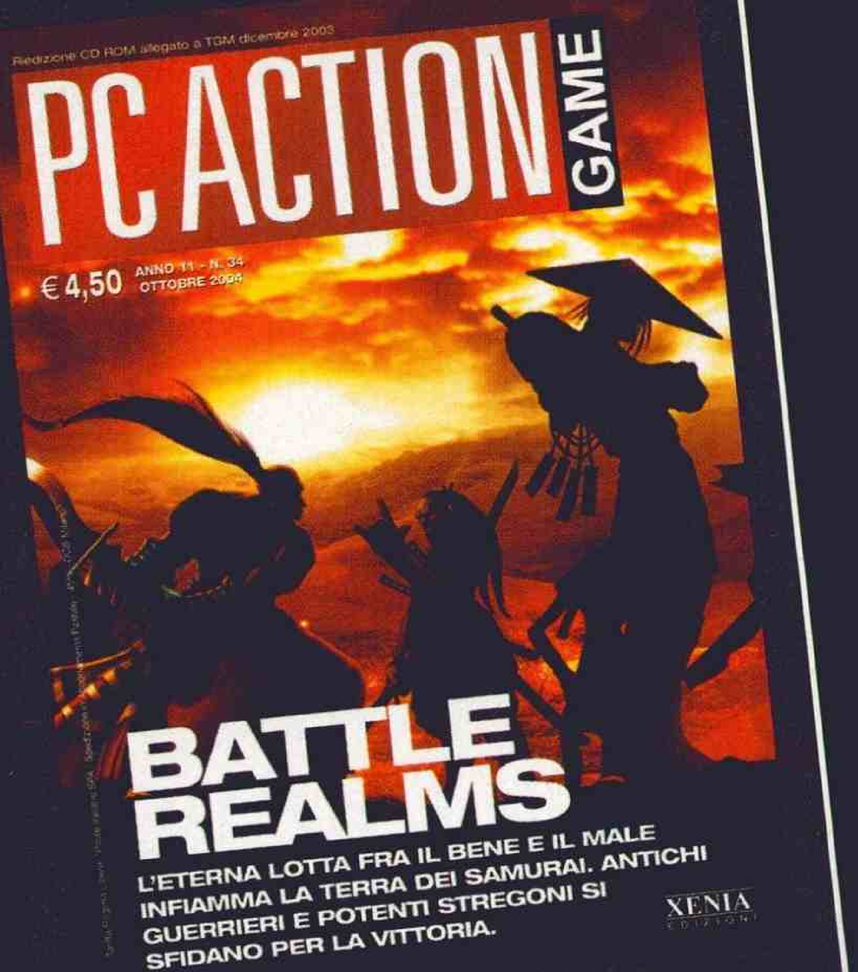
REQUISITI DI SISTEMA
Per giocare occorre un processore a 400MHz (meglio 700) 64 MB di RAM (128 MB con Windows 2000/XP), Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8, una scheda video compatibile con le DirectX 7 e con 16 MB di memoria (meglio 32), lettore CD-ROM 4x o superiore, 600 MB libero sul disco fisso.

XENIA EDIZIONI

ISSN 1594-2406

A SOLI €4.50 UN FANTASTICO VIDEOGIOCO PER PC

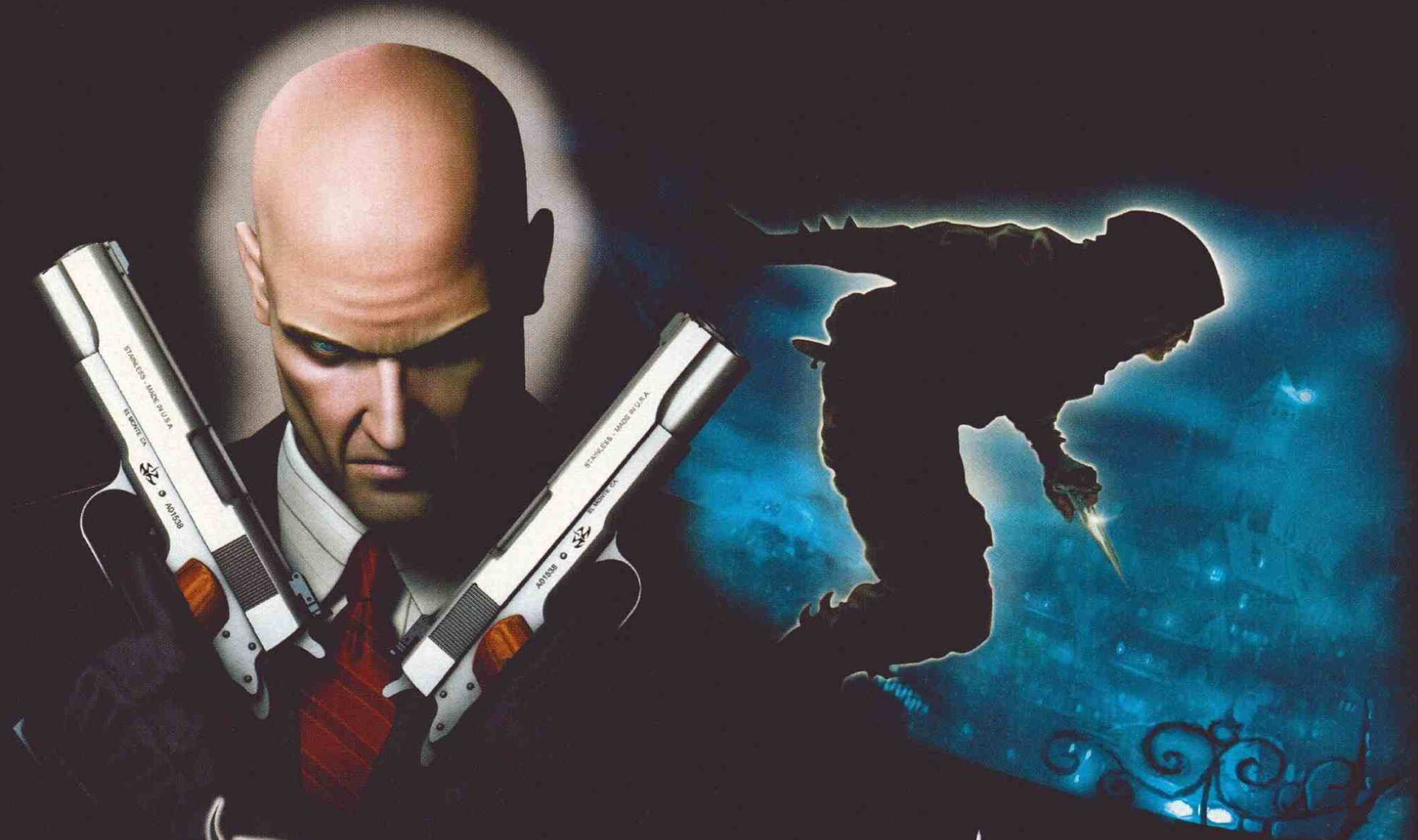




IN EDICOLA DALL' 8 OTTOBRE

Sound BLASTER AUDIGY 2 ZS

L'OFFERTA CHE NON PUOI RIFIUTARE



HITMAN CONTRACTS

THIEF DEADLY SHADOWS

SOUNDS BEST ON

Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

IO Interactive eidos ION STORM

© 2004 Creative Technology Ltd. Tutti i diritti riservati. Creative è un marchio registrato di Creative Technology Ltd. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari. Hitman: Contracts © IO Interactive A/S 2004. Thief: Deadly Shadows © Eidos 2004. Sviluppato da Ion Storm, L.P. Pubblicato da Eidos, Inc. Sviluppato da IO Interactive A/S. Hitman: Contracts, Eidos e il logo Eidos, Ion Storm e il logo Ion Storm sono marchi registrati di Eidos Group of Companies. IO Interactive e il logo IO Interactive sono marchi registrati di IO Interactive A/S.

Nei migliori giochi. Per i migliori giocatori.

Prova gli effetti EAX della Sound Blaster Audigy 2 ZS, ora in vendita con la versione completa di Hitman Contracts e Thief: Deadly Shadows! Scopri come le tecnologie EAX, già supportate da più di 400 titoli, cambiano radicalmente i tuoi giochi con accelerazione hardware in tempo reale e surround 7.1. Dai creatori dell'audio su PC, ecco la migliore soluzione per giocare: Sound Blaster Audigy 2 ZS. **www.europe.creative.com**

Get CREATIVE

Dossier

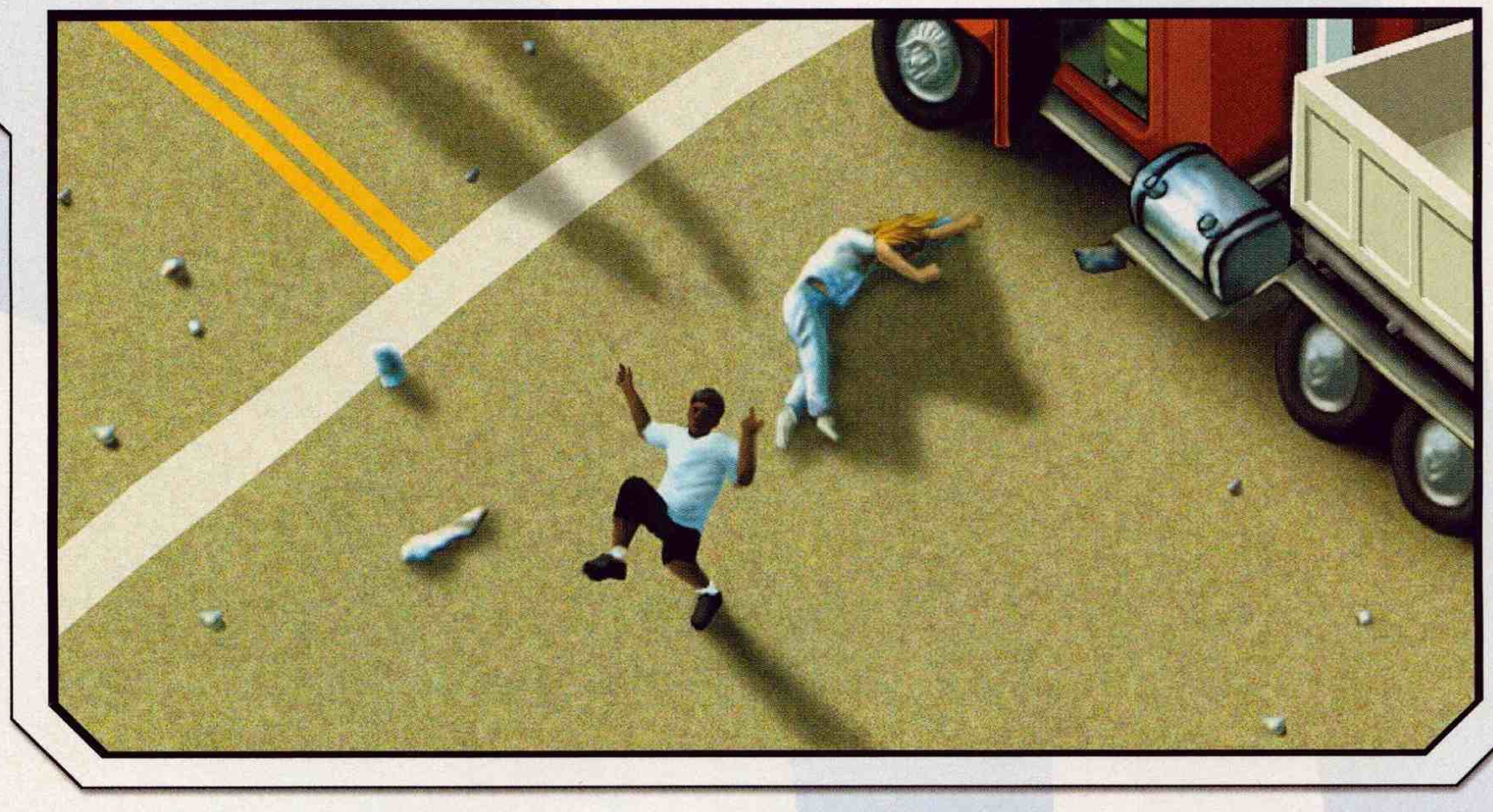
ARTE E VIDEOGIOCO: UN INCONTRO POSSIBILE

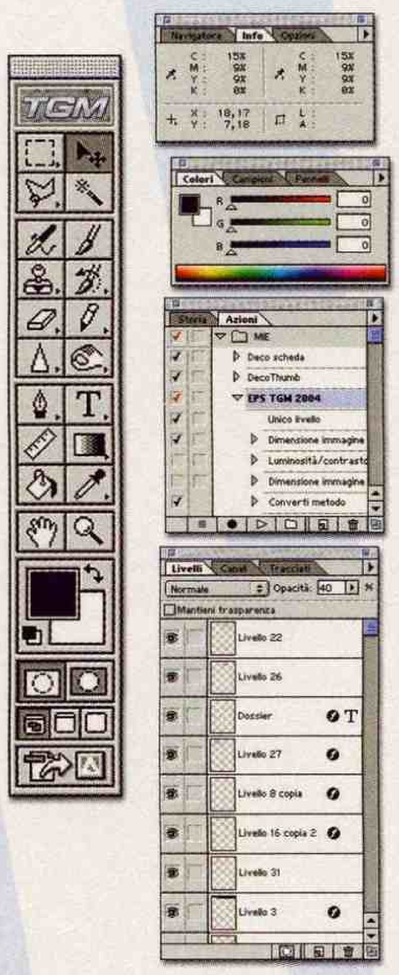
Pierluigi Casolari

TGM vi introduce nel mondo dell'Arte videoludica creata con i giochi che tanto amiamo. Un interessante dossier, che mostra come il gioco, o parte di esso, possa diventare un mezzo per comunicare qualcosa di diverso dal semplice intrattenimento, utilizzando un linguaggio evoluto che collega idealmente finzione e realtà.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Affascinato da questo discorso? Vieni a parlarne con noi, sul forum di TGM Online!





Mauro Ceolin

MAURO CEOLIN. IL GIOCO CHE RACCONTA IL MONDO

Molti videogiochi sono collegati alla realtà. Alcuni, per esempio, sono ispirati a fatti e situazioni reali, come il celebre Wolfenstein 3D, ambientato nel quartiere generale del nazismo ai tempi del Secondo Conflitto Mondiale.

I videogiochi possono, dunque, simulare, richiamarsi a situazioni reali e a fatti realmente accaduti. Questo succede perché essi si presentano come mondi paralleli esistenti in un'altra dimensione, per creare i quali i game designer si ispirano al nostro mondo, estraendone idee, nozioni, elementi e personaggi.

Mauro Ceolin parte da questa constatazione per sviluppare la propria interpretazione del videogame. Egli si concentra su questo rapporto tra videogioco e realtà e lo rielabora in maniera personale e originale.

Secondo l'artista, infatti, il videogioco non si deve limitare a riproporre il mondo reale, piuttosto deve trasformarsi in una forma di linguaggio che serve per raccontarlo.

I suoi videogiochi sono rappresentazione del mondo. Egli descrive ciò che gli succede intorno usando il videogioco come strumento mentale, come lingua universale in grado di superare le barriere nazionali.

Il videogioco, infatti, proprio grazie alla sua diffusione popolare e alla sua grammatica fatta di immagini, azioni, comportamenti a tutti noti, costituisce, secondo Colin, una lingua franca che consente di comunicare a tutte le razze, saltando sopra le etnie, annullando le differenze tra i popoli.

Ceolin sfrutta questa universalità del videogame per parlare della realtà contemporanea. Il suo sguardo è puntato sui temi più scottanti dell'attualità: il mondo di internet, gli accordi delle multinazionali, l'industria dell'intrattenimento.

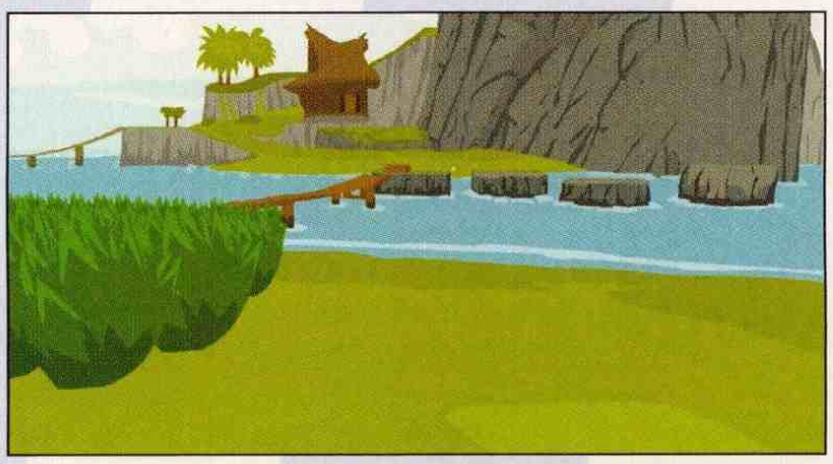
MAURO CEOLIN GENERALMENTE SOSTITUISCE AGLI ELEMENTI CHE COSTITUISCONO IL GIOCO I LOGHI E I BRAND DELLE SOCIETÀ E DELLE AZIENDE CONTEMPORANEE

BRODY CONDON. LA STRUTTURA DEL VIDEOGIOCO

I videogiochi sono strutture complesse. Eppure praticamente tutti i prodotti videoludici condividono una serie di caratteristiche. Tra queste vanno segnalate la giocabilità, la coerenza interna del gioco e l'autonomia della realtà ludica rispetto al mondo esterno. La giocabilità è un elemento fondamentale per il successo del gioco ed è uno degli elementi di cui più si tiene conto nella fase di progettazione. Un videogame deve essere fruibile, praticabile, risolvibile da utenti medi. I nemici e i problemi che deve affrontare il giocatore non devono mai essere insuperabili. In secondo luogo, un videogame deve anche avere una coerenza interna. Deve cioè esserci una corrispondenza tra le azioni del giocatore e le reazioni degli altri elementi del gioco. A ogni azione deve corrispondere una ▶

Certo, per trasformare il videogioco in un vero e proprio linguaggio occorre scegliere dei prodotti adeguati e trattarli in modo particolare. Quelli realizzati da Ceolin non sono videogiochi realistici, dalla grafica coinvolgente, con ambientazioni calibrate alla perfezione. Se il videogioco deve divenire una forma di linguaggio, allora è bene che si differenzi adeguatamente dalla realtà. È bene che perda la propria verosimiglianza rispetto al mondo. Il linguaggio, infatti, non è la realtà o una parte di essa, bensì un sistema di segni che serve per descriverla. L'artista utilizza videogiochi datati, rétro, che oggi non avrebbero nessuna chance sul mercato. Egli si richiama a dinosauri come Tetris e ad altre creature del pleistocene videoludico. Ma la sua originalità non si limita a questo. Interviene su questa materia prima, modificandola. Generalmente sostituisce agli elementi che costituiscono il gioco, che in un caso possono essere i pezzi geometrici di Tetris e in un altro le forme stilizzate delle astronavi, i loghi e i brand delle società e delle aziende contemporanee. Questa sostituzione non è qualcosa di assurdo o surreale, bensì la chiave per comprendere il lavoro dell'artista. I loghi, infatti, rappresentano la principale forma di comunicazione dell'età contemporanea. Attraverso di essi, le aziende comunicano la propria presenza sul mercato e imprimono il proprio stile di vita nella mente dei consumatori.

Mauro Ceolin



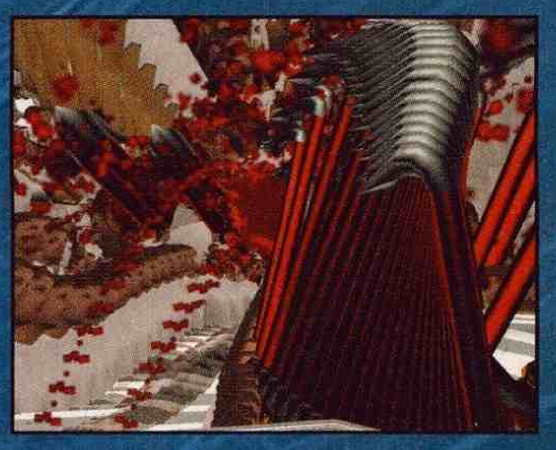
Mauro Ceolin

Utilizzando questi marchi, Ceolin trasforma il videogioco in una rappresentazione dinamica e interattiva della realtà. Se i suoi prodotti sono antichi e superati a livello di grafica e struttura, si rivelano invece essere perfettamente contemporanei nella capacità di agganciare la realtà, di carpirla e mostrarcela.

In una sua recente opera, GoogleBattle (nato da una costola dell'indimenticabile Space Invaders), l'artista ha sostituito i loghi dei motori di ricerca alle originali navicelle, trasformando dunque la battaglia intergalattica nella lotta per il dominio di internet da parte delle società dei motori di ricerca. Il fatto, benché sorprendente, è reale. È cronaca di questi mesi l'accordo tra Altavista, Yahoo, Lycos e altri search engine per contrastare il predominio sulla rete di Google. Nel videogioco di Ceolin, il giocatore è Google e deve difendersi dagli altri motori di ricerca; giocando egli scopre i propri nemici e quello che deve fare per eliminarli. Esattamente come nella realtà. I loghi sono le parole che usa l'artista e la struttura del videogioco è la grammatica che gli permette di creare frasi di senso compiuto che ci danno informazioni sul mondo. In più, i videogiochi consentono all'artista di raccontare la realtà con uno stile capace di mostrare l'incertezza del

reazione sensata. Come il mondo vero è retto da leggi fisiche che rendono impossibili certi fenomeni e permettono l'equilibrio del tutto, così il mondo dei videogame è sostenuto da leggi che danno ragione di ciò che vi succede all'interno e ne garantiscono un certo equilibrio. Infine, il videogioco deve rappresentare un'unità autonoma, separata rispetto al mondo reale. Anche se vi sono punti di contatto, ciò che succede dentro lo schermo non può essere influenzato e non può influenzare la realtà fuori. Tanto per fare un esempio, se il mio personaggio sbaglia un colpo, il proiettile non può sbalzare fuori dall'ambientazione in 3D e compromettere il case del PC.
Si tratta ovviamente di banalità, sulle quali non sarebbe il caso di insistere se non fosse che sono proprio questi gli elementi di cui si occupa Brody Condon, artista americano autore di numerosi videogame geneticamente modificati.
Egli interviene su prodotti commerciali oppure ne crea di nuovi decostruendo appunto le proprietà essenziali del videogioco. Il fatto sembrerebbe di scarso interesse. In realtà Condon, decostruendo il gioco, ne mostra la struttura, esattamente come potrebbe fare un ingegnere che per illustrare i giusti criteri di costruzione delle case ne progettasse un paio mancanti delle fondamenta e dei muri portanti.
L'artista americano agisce esattamente sui muri portanti del videogame.

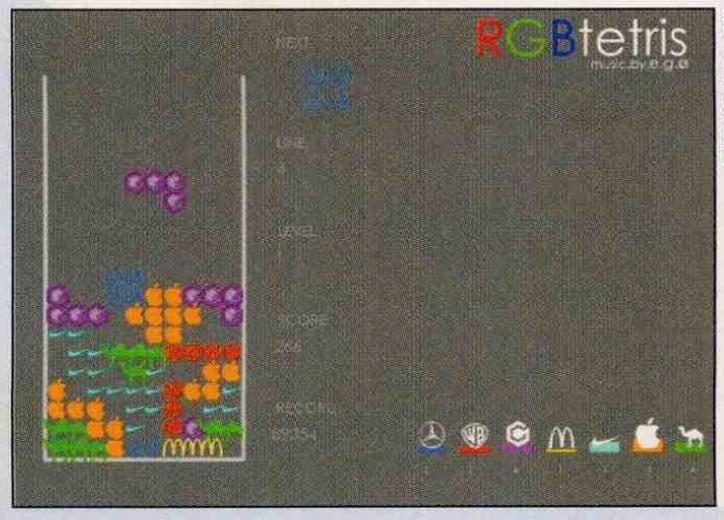
Un suo classico è Adam Killer. Si tratta di una versione modificata del ben noto Half-Life. Condon è intervenuto sul codce del videogioco originale e, rovistando all'interno di esso, ha individuato un errore che egli si è impegnato a portare alle sue estreme conseguenze. Il game realizzato da Condon sembra infatti aggredito da un virus, da un meccanismo di autodistruzione che lo porta inesorabilmente alla propria fine. Ogni azione produce un vero e proprio danno al gioco. I personaggi, muovendosi, lasciano alle spalle cloni di se stessi, che vanno a poco a poco a saturare lo schermo, a impastare il mondo virtuale. E anche il giocatore, uccidendo tali individui replicanti, non fa che peggiorare la situazione
Come è facilmente intuibile, nel gioco di Condon vengono progressivamente meno i tre elementi che abbiamo indicato. In primo luogo la coerenza interna del gioco: le azioni tanto degli avversati quanto del giocatore producono effetti irreversibili, non più gestibili; tanto per fare un esempio gli spari del giocatore compromettono realmente e non solo virtualmente lo



spazio di gioco. Ma questo determina il progressivo deterioramento delle condizioni di giocabilità, in quanto ogni mossa riduce sempre di più le possibilità di andare avanti di livello.
Infine venendo al terzo punto, cioè alla scissione che deve esserci tra gioco e realtà, possiamo dire che rappresenta la causa di tutto, in quanto i meccanismi autodegenerativi sono proprio nati in seguito all'intervento di un fattore esterno non previsto (la manomissione del codice da parte dell'artista) sul meccanismo del prodotto.

JOHN HADDOCK RACCONTA LA REALTÀ ATTRAVERSO IL VIDEOGIOCO, SFRUTTANDO IMMAGINI ISOMETRICHE CHE REPLICANO EVENTI PIÙ O MENO CELEBRI

corso degli eventi. Ciò di cui parla Ceolin sono fatti in corso, eventi non ancora chiusi. E attraverso il videogame, che per definizione è una partita aperta, egli rende perfettamente questa idea di incertezza, possibilità, apertura che appunto caratterizza l'attualità più scottante.

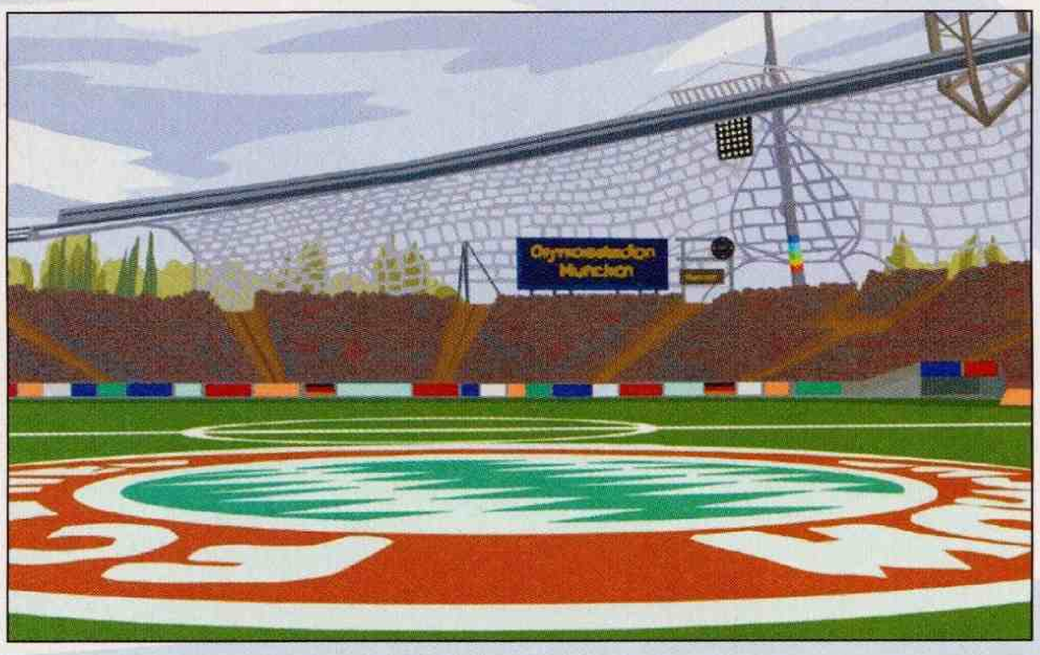


Mauro Ceolin

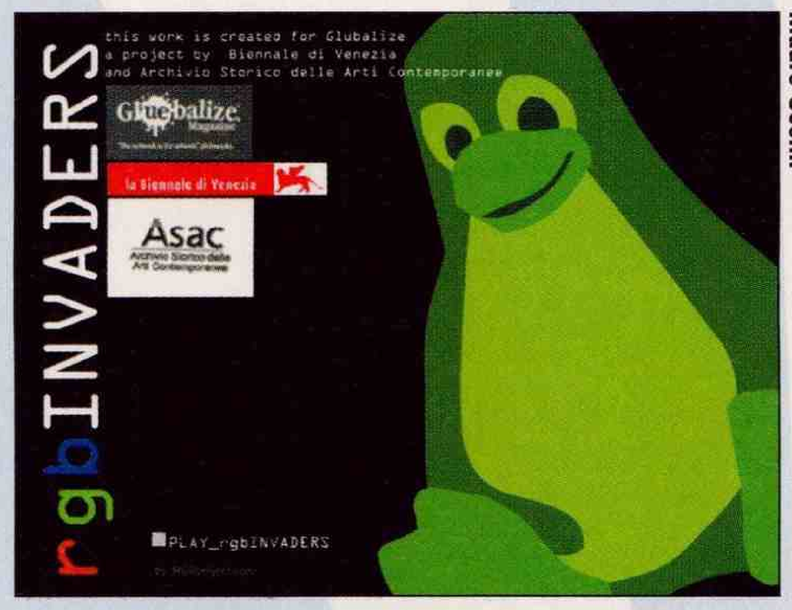
Ma non si tratta solo di questo. Ceolin ha realizzato anche un'altra serie di opere legate ai videogame, alcune delle quali ancora in fase di elaborazione. Sono i SolidLandscape. Dipinti in acrilico e stampe digitali realizzate con Flash che ricreano le ambientazioni degli ultimi videogiochi più di successo.

Mauro Ceolin

Con questo ciclo, Ceolin ha risalito la china dell'attualità, occupandosi non più di videogiochi museali, bensì di pezzi attuali, anzi dei videogiochi più di successo di questi ultimi tempi. Tuttavia anche in questa serie di lavori non mancano i contrasti e i paradossi. Se infatti nei videogiochi modificati egli utilizzava modelli datati e poi li rielaborava facendogli assumere una veste contemporanea, in questo caso è l'esatto contrario. Nei Solidlandscape, parte da scene di videogiochi contemporanei e li tratta in maniera classica, come un pittore antico, un paesaggista del Settecento. Nei suoi dipinti, ha infatti tolto i personaggi dalle scene, lasciando le ambientazioni vuote, silenziose, immobili. Alcuni di questi paesaggi ricordano le piazze, gli scorci di De Chirico, allo stesso modo silenziosi e avvolti da un qualche ineffabile mistero. Anche se



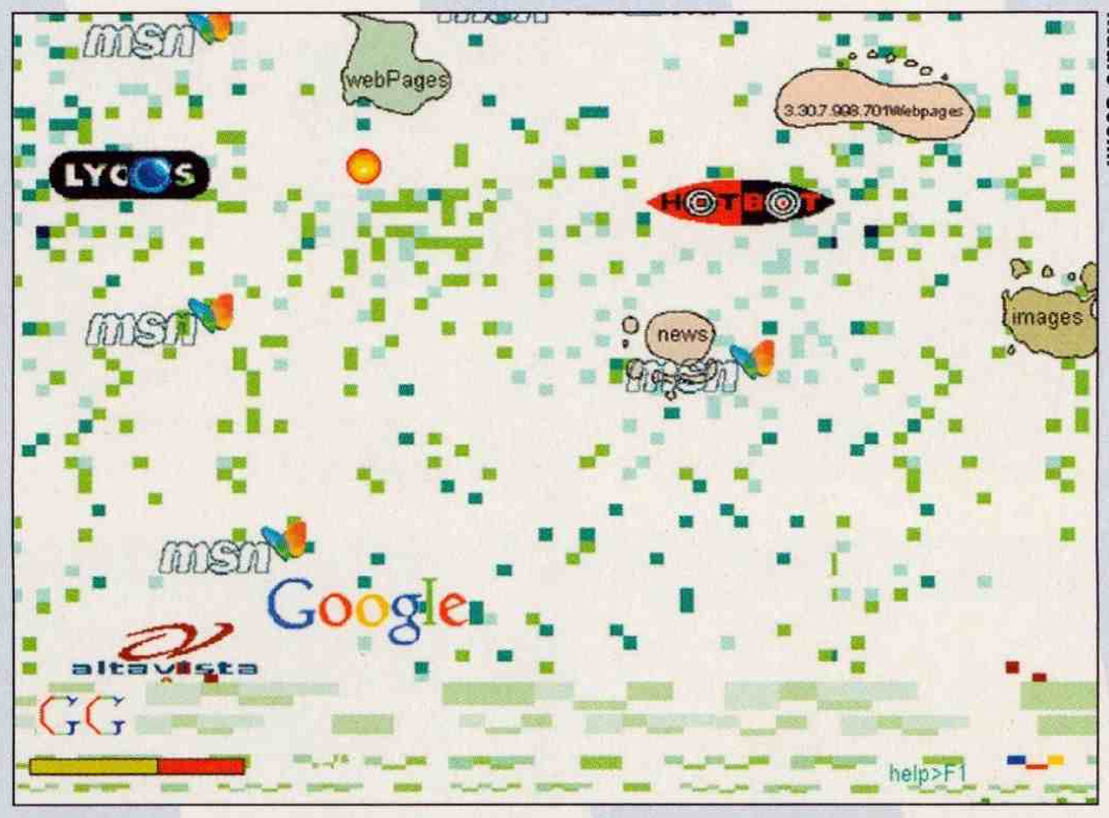
Mauro Ceolin



Mauro Ceolin

non compare nessuna forma di vita in questi paesaggi virtuali, si respira ancora qualche forma di dinamismo, forse il profumo di azioni, combattimenti, lotte che un tempo sono state consumate. Sembrerà scontato, ma questi lavori di Ceolin segnano la nascita di un nuovo genere per l'arte contemporanea: il paesaggio virtuale. Quelli creati dai game designer sono mondi a tutti gli effetti: mondi che possono essere esplorati, raccontati, vissuti. Proprio per queste ragioni Ceolin li analizza e poi li rappresenta con gli strumenti che l'arte ha elaborato per descrivere il mondo reale.

L'osservazione di questi lavori ci insegna dunque molte cose sul senso della



Mauro Ceolin

realtà virtuale dei videogiochi, ma anche su somiglianze e analogie tra mondo reale e mondo virtuale.

Passato e presente, recupero della tradizione e uso di un linguaggio contemporaneo si rincorrono fino a sfumare l'uno nell'altro nelle opere dell'artista milanese. La sua è una grande prova di coraggio intellettuale e di amore spassionato nei confronti dei videogiochi. Lo scopo che si è proposto è quello di comprenderli e farceli amare.

NATALIE BOOKCHIN. GIOCARE CRITICO

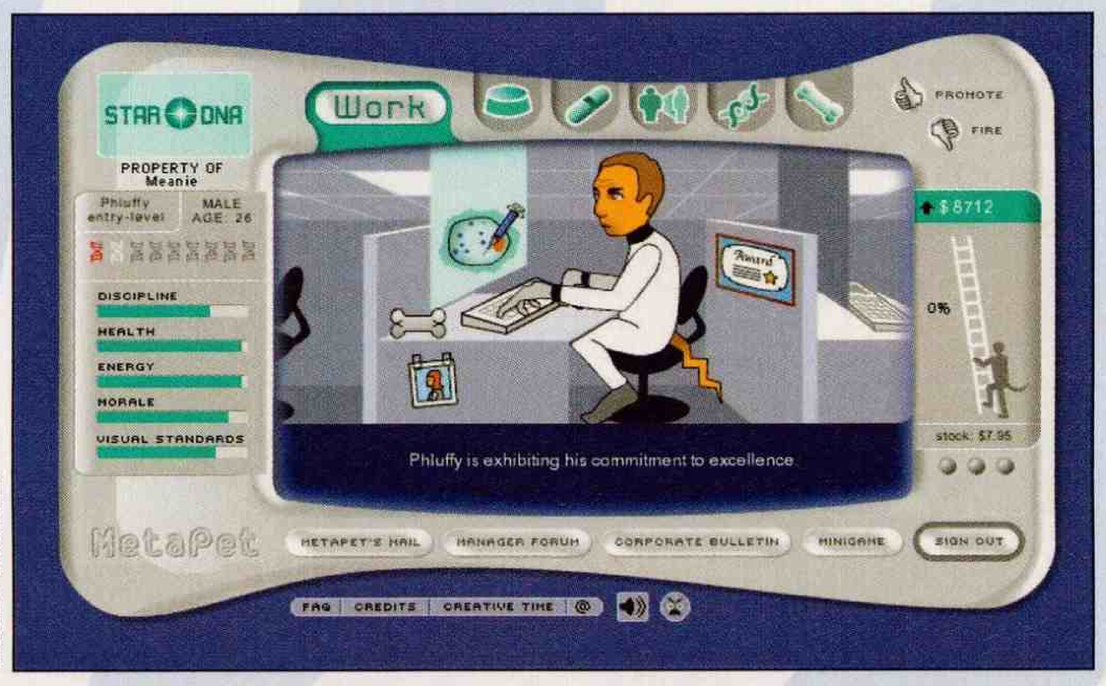
Dopo la prima sortita con Intruder, Natalie Bookchin si riconfronta con l'universo dei videogame con un'opera di grande impegno sociale: Metapet. In entrambi i casi, i videogame artistici della Bookchin presentano un'apparenza surreale. Intruder, per esempio, è costituito da una serie di livelli ognuno dei quali rappresenta un capitolo della storia del videogioco, da Pong a Space Invaders, fino ai giorni nostri. Il superamento dei livelli consente al giocatore di conquistare un pezzo di storia che, nel caso specifico, coincide con un romanzo di Borges. Superate le varie stanze, il giocatore può, infatti, andare avanti

Natalie Bookchin

Natalie Bookchin

nella lettura del testo e nella scoperta del suo intreccio, masticando capitoli su capitoli fino alla dirittura d'arrivo con l'ultimo livello, superato il quale può finalmente scoprire il finale del romanzo. Sotto la superficie paradossale si nasconde in Intruder un tratto che poi verrà fuori con forza con il successivo Metapet e cioè la funzione sociale del videogioco. È questo un aspetto caratteristico dei lavori della Bookchin. Attraverso il gioco l'artista intende infatti veicolare valori sociali, educativi, didattici. In realtà, questo non avviene mai in maniera diretta, bensì in modo metaforico, come succede appunto nei giochi dove la realtà viene simulata e dissimulata allo stesso tempo, ricreata perfettamente ma anche modellata e progettata ad hoc, messa sotto vetro.

Ecco allora spiegata l'apparenza surreale delle opere dell'artista, elemento di cui si serve per mandare in cortocircuito le convinzioni del giocatore, rivelandogli a poco a poco verità scomode e agghiaccianti.

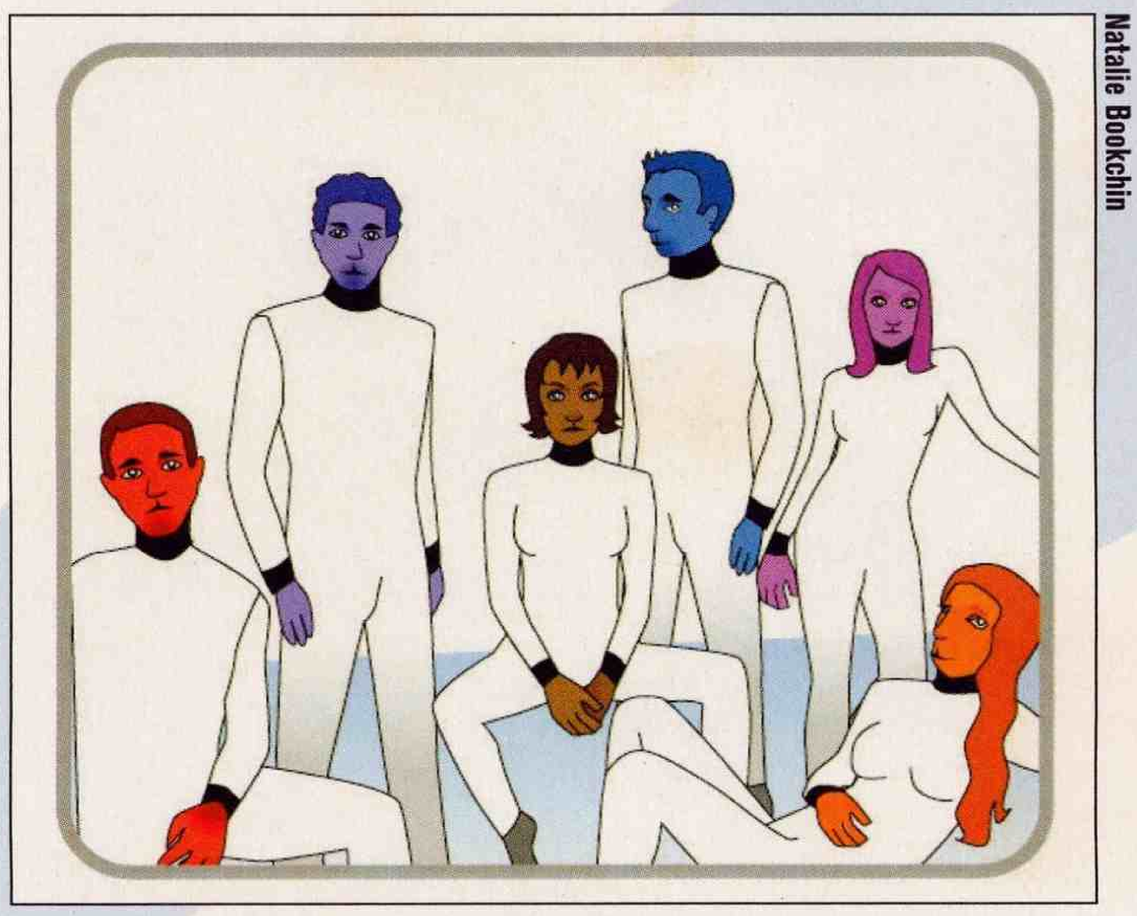


Natalie Bookchin

È esattamente questo ciò che Natalie fa in Metapet. Si tratta di un simulatore totale, che potrebbe appartenere, con i dovuti distinguo, alla stessa famiglia dei Sims. Scopo del giocatore è amministrare una futuristica industria dove vengono prodotte biotecnologie. L'elemento fondamentale dell'intreccio sono i lavoratori, detti appunto metapet, che a differenza di quello

Natalie Bookchin

METAPET, DI NATALIE BOOKCHIN, È UN VIDEOGAME CHE ILLUSTRA, ANCHE SE IN MANIERA SEMPLIFICATA, LE POSSIBILI CONSEGUENZE DI IPOTETICHE APPLICAZIONI DELLA GENETICA



Natalie Bookchin

che si potrebbe pensare non sono uomini qualsiasi, bensì creature nate dall'unione dei geni dell'uomo con quelli di un cane addestrato. Questa ibridazione consente la realizzazione del sogno di qualunque datore di lavoro: il lavoratore perfetto, stacanovista fino al punto da non avere altro dio all'infuori del proprio capo.

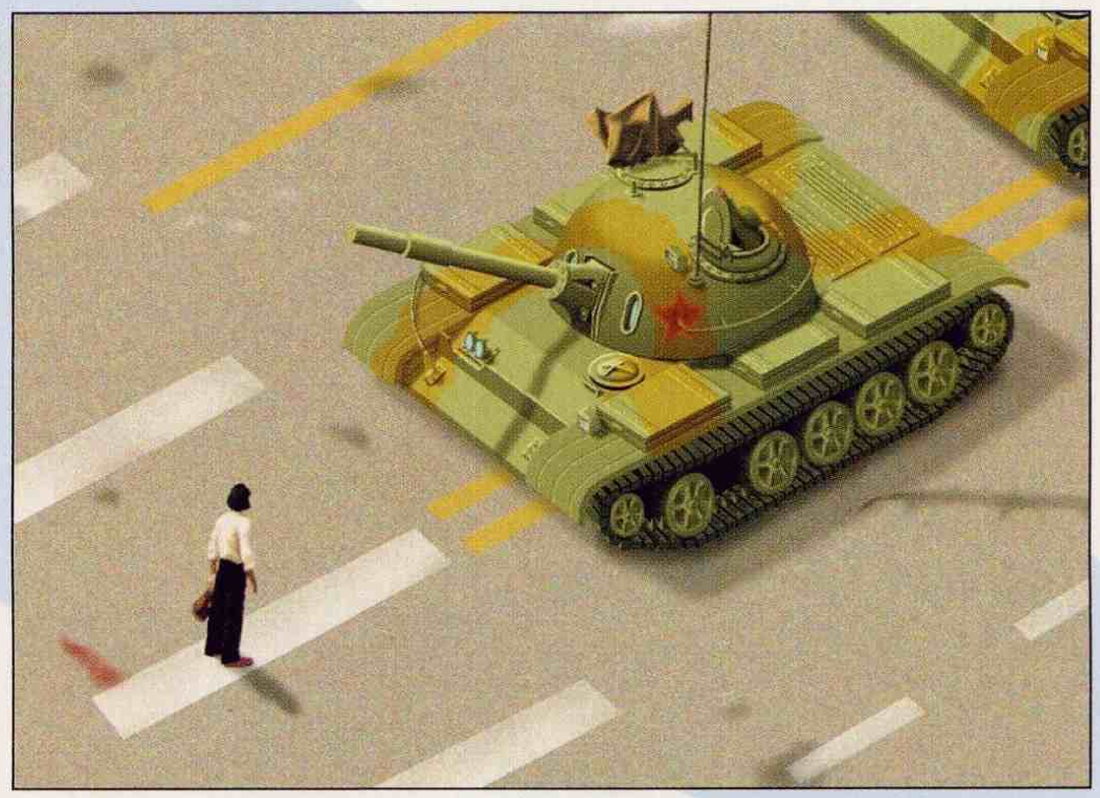
Natalie Bookchin

Come in ogni favola, però, anche In Metapet succede qualcosa che interrompe l'equilibrio di partenza. I lavoratori, infatti, per quanto ligi al proprio dovere, se non vengono amministrati nel modo adeguato cominciano a dare segni di stanchezza, a sentirsi stretti nella loro parte di "lavoratori perfetti e instancabili". Compito del giocatore sarà dunque evitare che essi si riuniscano in sindacati e che sviluppino una coscienza di classe. Per raggiungere questo scopo, Metapet suggerisce una strategia complessa e subliminale, ma di antica tradizione: quella del bastone e della carota. Il giocatore dovrà essere gentile e fornire ai piccoli metapet i divertimenti necessari per distrarli, ma all'occorrenza dovrà anche essere duro e autoritario.

Natalie Bookchin

LO SCOPO CHE SI È PROPOSTO MAURO CEOLIN È QUELLO DI COMPRENDERE I VIDEOGIOCHI E FARCELI AMARE

John Haddock



Il profilo ironico e paradossale del gioco rivela in realtà le intenzioni assolutamente critiche dell'artista. Metapet è, infatti, un videogame che illustra, anche se in maniera semplificata, le possibili conseguenze di ipotetiche applicazioni della genetica.

Certo nessuno pensa che gli imprenditori potranno disporre un giorno delle armi genetiche per ridurre all'obbedienza gli operai, eppure proviamo a immaginare che cosa succederebbe se a possedere i brevetti di certe scoperte genetiche fossero le stesse grandi multinazionali che controllano il sistema economico? Oppure che cosa succederebbe se l'economia e la legge del profitto arrivassero a controllare tutto il settore della farmacologia e della medicina?

Metapet, presentato dall'autrice come un manuale per diventare un bravo imprenditore, è in realtà un videogioco critico che si interroga su un futuro incerto, nel quale le nuove scoperte, lungi dal risolvere vecchi problemi, aprono nuove domande e sollevano ulteriori interrogativi.

JOHN HADDOCK. LA FINZIONE DENTRO LA REALTÀ

Una delle tesi più diffuse sui videogiochi è che alterano la percezione delle cose. Secondo questa prospettiva essi influenzano il nostro modo di vedere la realtà, come la televisione e il fumetto. Ciò che però non è stato ancora adeguatamente analizzato è il modo in cui i videogiochi influenzano la percezione, su quali parametri agiscono, quali fattori stimolano e quali inibiscono.

Ed è proprio questo ciò che fa John Haddock. Il suo ciclo artistico più famoso sono gli Screenshots, una serie di stampe realizzate con Photoshop secondo la tipica prospettiva isonometrica dei videogiochi. Non si tratta però di giochi: John Haddock non costruisce animazioni

John Haddock

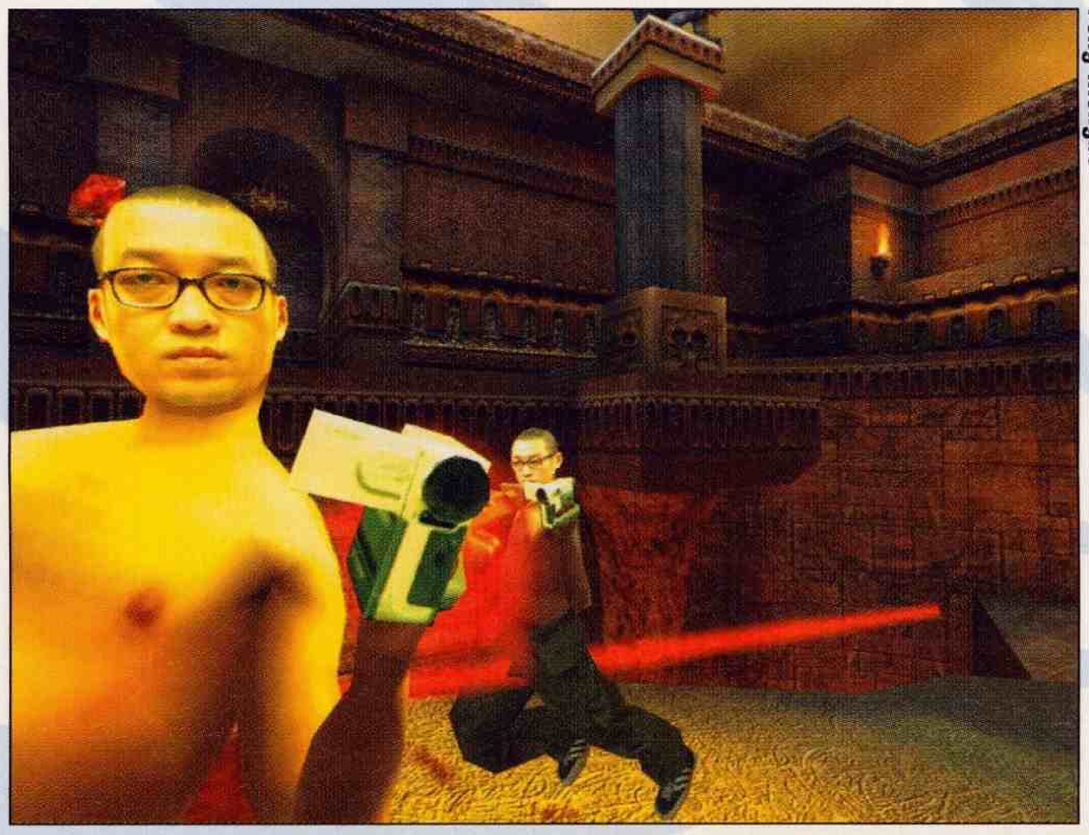
John Haddock

interattive, il suo interesse è tutto concentrato sull'istantanea. In effetti, i suoi screenshot sono più vicini alle fotografie dei reportage che non alle simulazioni virtuali. Del videogioco, Haddock utilizza la grammatica visiva, i colori artificiali e la relativa rigidità di relazioni tra corpi e sfondo. Ma i soggetti che tratta non appartengono all'universo virtuale, o almeno non solo. Si tratta di importanti fatti di cronaca, come l'uccisione di JFK, oppure scene celebri di film cult come Il Padrino. Ma anche scene ordinarie aventi come protagonisti persone colte in situazione del tutto quotidiane.

John Haddock racconta questa miriade di fatti veri e immaginari, celebri e ignoti, con un linguaggio visivo ispirato a videogiochi come Simcity e con un taglio prospettico che cita esplicitamente le vedute dall'alto, dette isonometriche, usate appunto per i videogame.

Feng Mengbo

L'artista americano racconta la realtà attraverso il videogioco. Così facendo, mostra come questo sia qualcosa di più che una semplice forma di intrattenimento. Il videogame fa parte della cultura e al pari di altri fattori culturali rappresenta un filtro che condiziona il modo di pensare e vedere il mondo. Fin qui niente di nuovo. Se però proviamo ad analizzare dettagliatamente questi screenshots, ci accorgiamo di un fatto molto importante: non c'è nulla "al loro interno" che ci permetta di distinguere un fatto reale da una scena di un film, oppure che ci permetta di distinguere un evento importante da uno insignificante, fatte salve alcune eccezioni come lo screenshot di piazza Thienammen, dove si vede la celebre scena del carro armato davanti al coraggioso studente. Ma è appunto un'eccezione, in quanto negli altri casi, la grafica artificiale, l'effetto bidimensionale e l'astrattezza degli sfondi delle immagini non lasciano intravedere la differenza tra gli eventi, non consentono di cogliere i differenti gradi di importanza di un fatto, la sua veridicità o piuttosto la sua virtualità.



Feng Mengbo

Feng Mengbo

Passando attraverso il filtro visivo dei videogiochi, la realtà tende a omologarsi, a divenire uniforme. Si perdono i dettagli, le differenze, i valori individuali in favore di una grana omologante che si estende su tutta la realtà. Non c'è più nessuna differenza tra l'omicidio di Kennedy e qualche resa dei conti del film Il Padrino, e soprattutto non c'è nessuna possibilità di discernere tra i due avvenimenti. Questo succede perché lo stile visivo dei videogiochi prescinde dalla verità delle cose, per concentrarsi sulle azioni che il giocatore può compiere e sulle conseguenze che queste producono nello spazio virtuale del prodotto. Il videogioco è al di fuori del discorso verità o finzione, al di là del bene e del male, esiste in un'altra dimensione. Però, quando diviene il filtro attraverso cui si guarda la realtà, ecco che le cose cambiano. La finzione si diffonde sulla realtà come un virus, fa collassare la distinzione tra l'una e l'altra. L'artista americano ha il merito di mostrare le pericolose conseguenze di tali contaminazioni.

Feng Mengbo

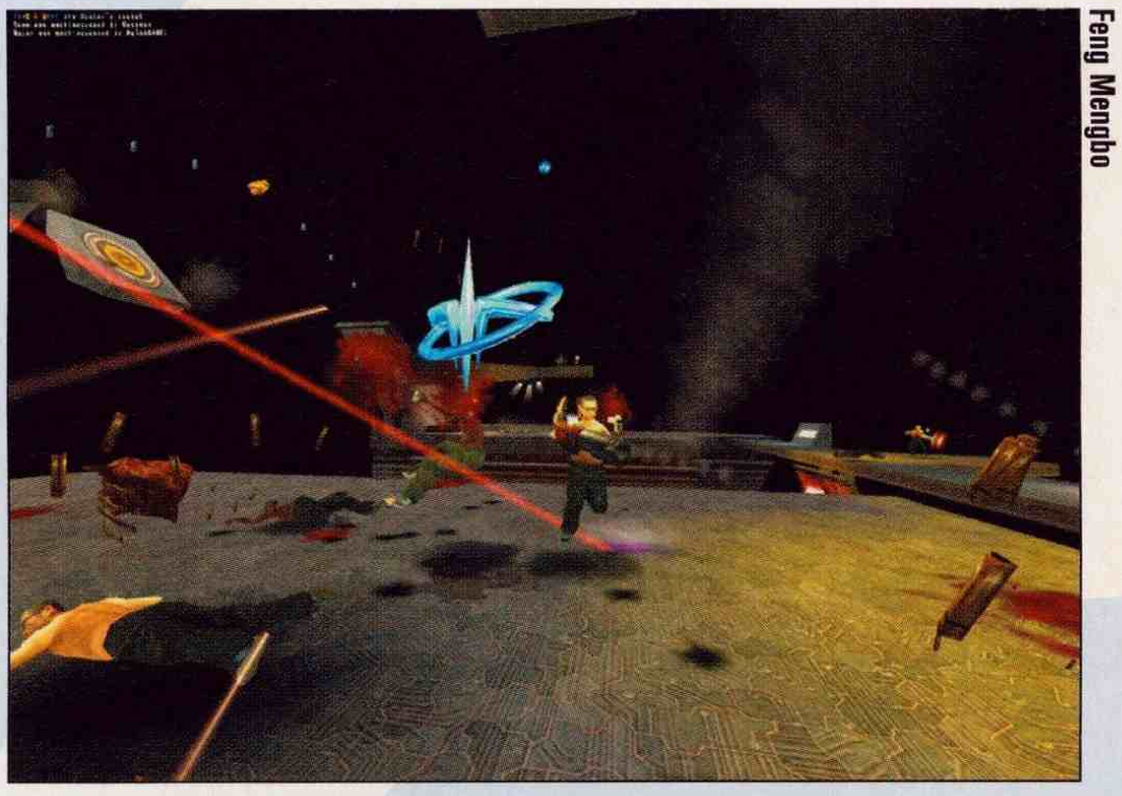
Il suo racconto per immagini è come un telegiornale del quale non possiamo più fidarci, un programma che mette sullo stesso piano il gossip e la fame nel mondo. Nulla comunque rispetto a ciò che succede quando è la realtà che si intromette nell'universo virtuale del videogioco.

FENG MENGBO. LA REALTÀ ENTRÒ IN GIOCO

Uno dei presupposti alla base del successo di un videogioco è la possibilità che il giocatore riesca a immedesimarsi, a identificarsi con il proprio corrispettivo virtuale. Non stiamo parlando del solo senso tecnico e pratico (alle azioni dell'uno devono corrispondere le azioni dell'altro), ma del senso psicologico secondo cui il giocatore deve entrare dentro il personaggio, assumerne gli obiettivi, le finalità e (fino a un certo punto) anche le emozioni, come la paura, l'orgoglio. Attraverso la tastiera la realtà entra in comunicazione con il mondo virtuale, il giocatore entra in contatto e tocca, fa esperienza del mondo parallelo che si dispiega dietro lo schermo.
Fin qui niente di nuovo. Tutti sanno che è necessario un certo grado di empatia per poter giocare. Ma il punto è proprio questo: "un certo grado", non di più. Giocando si entra in una situazione differente da quella reale, si comunica e si interagisce con un altro tipo di realtà. Eppure non viene mai meno la consapevolezza che quella giocata è una realtà finta, una simulazione. L'identificazione, in altre parole, non è mai totale, non è mai tale da lasciare il giocatore nel dubbio se quello "dentro il game" sia un mondo

DEL VIDEOGIOCO, HADDOCK UTILIZZA LA GRAMMATICA VISIVA, I COLORI ARTIFICIALI E LA RELATIVA RIGIDITÀ DI RELAZIONI TRA CORPI E SFONDO

vero o finto, se il proiettile appena schivato potesse ucciderlo veramente. D'altra parte, se si generasse un tale tipo di coinvolgimento, verrebbe meno proprio la giocabilità. Il gioco non sarebbe più un gioco, bensì una forma di intrattenimento allucinatoria, sicuramente vietata dalla legge al pari di altri stupefacenti. Inoltre, il giocatore sarebbe troppo coinvolto, preso, non avrebbe quella freddezza e quella concentrazione che ha colui che gioca. Colui, cioè, che si impegna in un'attività non vera ma soltanto verosimile. Il videogame, direbbe un redivivo Aristotele, è il territorio del verosimile e in quanto tale da respiro al giocatore, che giustamente si immedesima solo per quel tanto che gli serve. Niente di più, niente di meno. Fatte salve quelle situazioni patologiche in cui non si distingue più la realtà dalla finzione. Situazioni raccontate in molti libri di fantascienza, letteratura cyberpunk e film come Matrix.
Ma è proprio qui che entra in gioco l'artista cinese Feng Mengbo. Con i suoi videogame rielaborati geneticamente, pone al giocatore la domanda più necessaria, urgente e scomoda: che cosa succederebbe se fossi veramente tu il personaggio del gioco? Che cosa succederebbe se tu, ma proprio tu, fossi il nemico che bisogna eliminare, a cui bisogna sparare?
Nei suoi prodotti, infatti, egli sostituisce ai personaggi la propria immagine



Feng Mengbo

che renderizza, dinamizza, rende interattiva e poi inserisce nel gioco utilizzandola a seconda dei casi o come proprio alter ego digitale o come nemico da combattere.
Sostituendo l'immagine del giocatore a quella dell'avatar, Mengbo porta il processo di immedesimazione a un livello parossistico, assurdo, certamente ironico ma allo stesso tempo inquietante. Ironico perché il gioco resta tale, non si trasforma in un ring vero, ma allo stesso tempo inquietante in quanto la presenza del proprio alter ego dentro lo schermo cambia le regole del gioco, trasforma le ambientazioni 3D in uno specchio che parla di noi, di ciò che siamo, di come sembriamo agli altri. Anche quella di Mengbo è un'operazione di decostruzione del videogame finalizzata a metterne in luce determinate proprietà formali. Tuttavia, a differenza di altri artisti, Mengbo non mina la struttura del gioco, non rende impossibile l'adempimento delle azioni necessarie per andare avanti di livello. Egli, al contrario, aumenta al massimo la tensione, la dinamica ludica, con il rischio inverso di farla esplodere, cioè di aumentare eccessivamente il coinvolgimento del giocatore fino a fargli perdere quell'equilibrio di cui abbiamo parlato prima. Egli punta insomma a rendere ambiguo il confine tra finzione e realtà. L'artista cinese introduce la realtà dentro alla finzione e così facendo aumenta a dismisura la "posta in gioco", rendendolo troppo rischioso, troppo compromettente, troppo famigliare. Ma, in fondo, è una questione di proporzioni anche nel videogame. Chi perde l'equilibrio cade.

REPORTAGE EGN

REPORTAGE

Di Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

DOVE

LONDRA

INIZIO

1 settembre 2004

FINE

4 settembre 2004

SITO

www.europeangamesnetwork.co.uk

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi avere altre notizie sui titoli Koch Media? Segui le News su TGM Online!

La fiera EGN di quest'anno ha riservato parecchie sorprese interessanti agli operatori del settore (molte più dell'ormai deludente ECTS). Eccoci qui, puntuali come delle faine, a presentarvi quelle che ci hanno maggiormente colpiti.

LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE

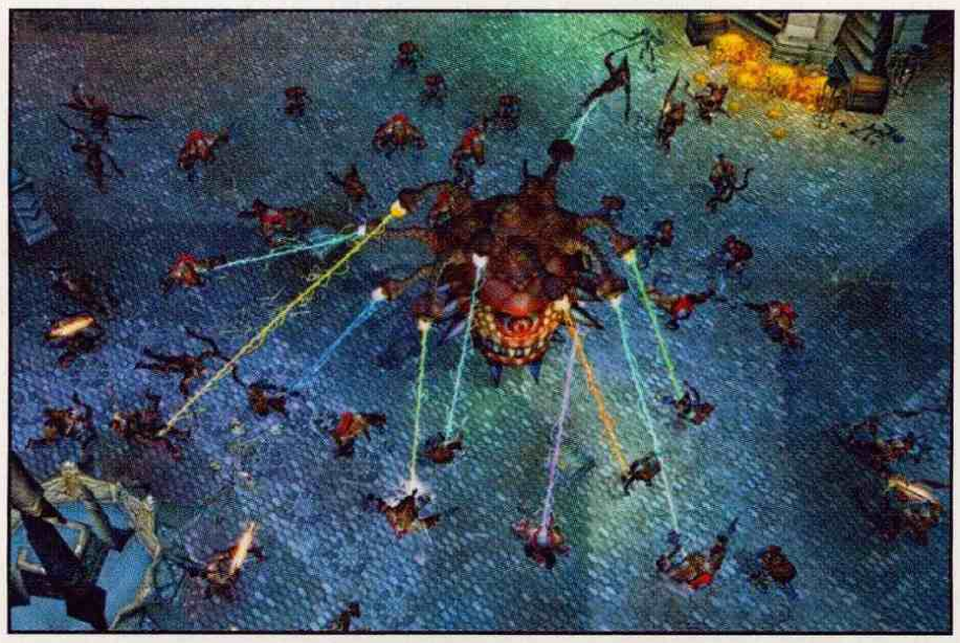
Sviluppatore: NC Soft
Uscita: Non confermata

La Corea negli ultimi anni si è dimostrata sempre più la patria dei MMORPG, con una produzione di genere da fare invidia a qualsiasi altra nazione. Questo Lineage II si ripromette di prendere il posto del vecchio Lineage, la cui grafica in 2D è ormai considerata datata. Sviluppato e pubblicato da NC Soft (ebbene sì, sono gli stessi che hanno "comprato" Richard Garriot, che infatti si sta occupando della localizzazione americana), promette di diventare la versione asiatica di Dark Age of Camelot. Nel mondo fantasy di Aden, permette di avere un personaggio umano, elfo, elfo oscuro, orchetto o nano, al quale fare intraprendere la carriera di guerriero o mistico. È inoltre presente un "Karma system" che dovrebbe punire in qualche modo le cattive azioni dei PG. Punti di forza del gioco sono il solido sistema politico ed economico, la grafica dettagliata (il motore grafico è una versione modificata di quello di Unreal) e la semplicità dell'interfaccia. Al momento in cui scrivo, la data di uscita è già stata rimandata diverse volte e si continua a dire "la beta fra un paio di mesi"... Mah! Riuscirà questo apparentemente pericoloso concorrente a insidiare la supremazia dei MMORPG occidentali?

DRAGONSHARD

Sviluppatore: Liquid
Uscita: 2005

È stato uno dei titoli che mi hanno interessato di più: questo Dragonshard, pubblicato sotto etichetta Atari, sembrerebbe essere un bizzarro miscuglio di Warcraft e Diablo. L'ambientazione sarà uno dei molti mondi del gioco di ruolo (o gioco di bonus da collezionare, a seconda dei punti di vista) Dungeons & Dragons; sembrerebbe scontato che tale mondo sia Eberron, l'ultimo nato in casa Wizards, ma altre fonti mi parlano dei Forgotten Realms... Vedremo. Fatto sta che il concept generale mi sembra più roba da Birthright (è però certo che uscirà un'espansione correlata a Dragonshard per il gioco di ruolo da tavolo). La trama vede la caduta di un frammento di meteorite, che causa alterazione nell'equilibrio della magia e del potere, spingendo varie popolazioni a combattersi. Dragonshard è fondamentalmente un RTS fondato su di una struttura di comando che vede i soldati alla sua base (vengono prodotti da apposite strutture nelle città) e i campioni al vertice. Tra queste due categorie ci sono i capitani, il cui compito è quello di fare da condottieri per le unità di soldati semplici. I campioni, invece, e qui arriva la parte interessante, possono essere spediti a compiere delle missioni nei dungeon, con uno schema di gioco che ricorda vagamente quello del succitato Diablo. Queste missioni, però, non saranno volte tanto alla conquista di potere personale, quanto piuttosto al rinvenimento di oggetti dei quali possa beneficiare tutto il vostro esercito, che sarà sempre e comunque al centro dell'attenzione. Chi ha visto in movimento Dragonshard è rimasto impressionato anche dal pregevole motore grafico, che permette di zoomare e ruotare praticamente all'infinito su qualsiasi particolare, in modo da avere una visione più dettagliata degli eventi. È confermata la presenza delle principali razze di D&D (i vari umani, elfi, nani, orchetti e via di questo passo), anche se è ignoto quali di questi tizi saranno controllabili dal giocatore. Data la loro presenza, però, è lecito aspettarsi una certa varietà nelle tipologie di soldati semplici. L'uscita del gioco è prevista per il 2005: non vedo l'ora.



HOT SPOT

La bizzarra commistione di generi potrebbe rendere Dragonshard un titolo da tenere d'occhio, così come il suo motore grafico, apparentemente ottimo. Da che mondo è mondo, i giochi apparentemente rivoluzionari sono dei capolavori o dei flop totali. Aspettiamo impazienti di sapere in quale di queste due categorie finirà Dragonshard, quindi.

HALO 2

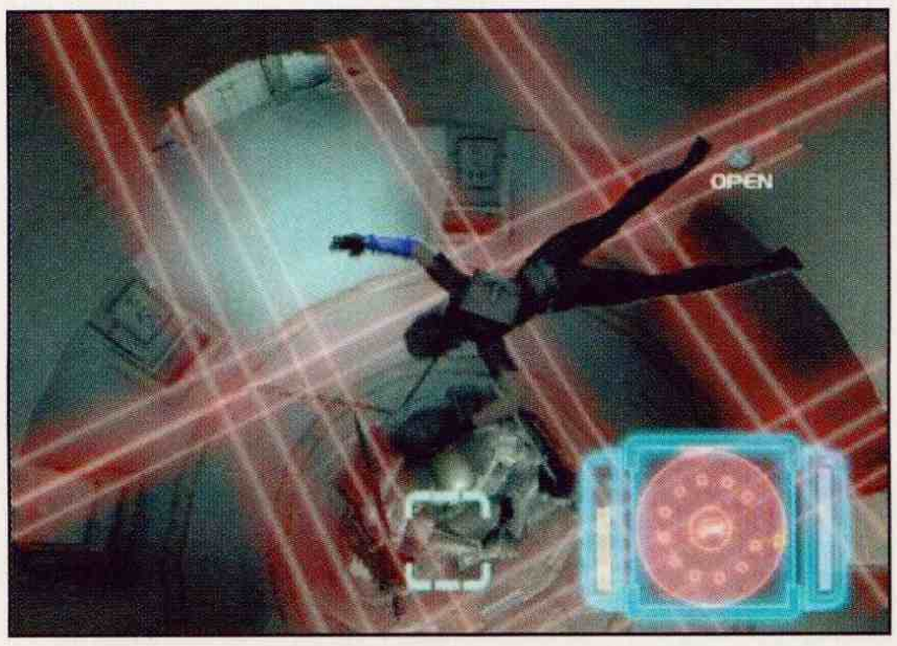
Sviluppatore: Non confermato
Uscita: Non confermata

È uno degli FPS che hanno fatto più scalpore un paio di anni fa, perché è stato il simbolo dell'Xbox, l'allora nuovissima console Microsoft che si riprometteva di rivoluzionare il mercato. Halo, il gioco che i possessori dello scatolone con la X sbandierano davanti ai compari playstationari, sta per avere un seguito. E potreste chiedervi cosa c'entri con una rivista di videogiochi per PC, a ben vedere... OK, io ve la presento come una voce di corridoio, perché non se ne sa ancora granché, né ci sono immagini (quelle che vedete vengono dalla versione Xbox): Halo 2 uscirà anche per PC. Il nome dello sviluppatore designato è al momento ignoto (ma sappiamo che non sarà lo stesso del primo Halo), così com'è inutile fare congetture sulla data di uscita; gira però voce che un contratto sia già stato firmato... Chi ha visto muoversi Halo 2 per Xbox lo definisce semplicemente una versione più grossa del primo, con più botti, più armi, più nemici e via dicendo. Tra le innovazioni principali, c'è la possibilità di usare come copertura i pezzi dei veicoli (compresi quelli che stavate guidando voi) distrutti. In questo momento, le notizie sono ancora centellinate, non possiamo fare altro che aspettare...

STOLEN

Sviluppatore: Blue 52
Uscita: aprile 2005

Sappiamo molto poco di questo titolo, che sarà pubblicato sotto etichetta Hip Interactive (anche per PlayStation 2 e Xbox). Lo slogan cita più o meno "Stealth Games have never been so deadly sexy", e questo a qualcuno potrebbe bastare e avanzare. A quanto se ne è visto, il giocatore dovrebbe vestire i panni di Anya, un'avvenente ladra, e compiere diverse missioni criminose, nel tentativo di rubare oggetti di varia natura. È effettivamente piuttosto sospetto annunciare un titolo del genere a pochi mesi di distanza dall'uscita dell'ultimo Thief (non si sa mai, i maligni potrebbero anche pensare che si voglia cavalcare l'onda di questo successo). Alla Blue 52 giurano che il gioco è in via di sviluppo da diversi anni e, se un ispiratore c'è stato, questo è indubbiamente il primissimo Thief. Il gioco è fondamentalmente uno stealth game, anche se con qualche nuova



caratteristica che potrebbe fare felici i fan del genere. Innanzitutto, è stato incluso un indicatore su schermo che quantifica la probabilità che possiate essere scoperti dai nemici. Si tratta di una barra che tiene conto delle condizioni di luce, della posizione di Anya rispetto ai cattivi (non pensate sempre male, dai), delle condizioni generali, insomma, per stabilire se la nostra eroina viene scoperta o no. A proposito delle guardie, non possono essere uccise. È possibile stenderle per un po', ma si risveglieranno dopo qualche tempo, anche se saranno stordite (e quindi sarà per loro più difficile scoprirvi). Sono confermati alcuni mini-giochi di abilità, che dovrebbero mettere alla prova la destrezza del giocatore. Dovrebbero essere quattro in totale, dei quali, al momento, si conoscono solo quello necessario a scassinare i lucchetti e quello che serve per infiltrarsi in un computer (hacking, hacking!). Entrambi saranno resi in tempo reale, quindi, mentre vi ci impegnerete, dovrete anche badare a non essere scoperti. Il gioco dovrebbe articolarsi su quattro livelli, ciascuno dei quali parecchio lungo (due ore e mezza di gioco, dicono).

HOT SPOT

La particolare impostazione di gioco e l'evidente volontà di distaccarsi da alcune classiche caratteristiche del genere rendono Stolen un titolo che potrebbe lasciare il segno.

LEGEND OF MIR 3

Sviluppatore: Total Format
Uscita: Fine 2004

La beta del gioco è già in giro da qualche tempo e la comunità online può contare una considerevole quantità di giocatori: Legend of Mir 3 promette di essere un interessante MMORPG, capace di portare un passo avanti il secondo episodio. Non si sa ancora molto sul sistema di gioco, ma è noto che ci sarà una maggiore personalizzazione del proprio avatar virtuale, al quale sarà ora possibile cambiare i colori degli abiti e dei capelli, oltre che cambiare acconciatura. Le dimensioni di LoM3 promettono di essere enormemente superiori rispetto a quelle del predecessore: il solo ambiente desertico è grande quasi la metà di tutto il mondo in cui si svolgeva LoM2. Sono inoltre state promesse numerose patch, che dovrebbero arricchire il gioco di nuove aree, nuovi mostri (il numero iniziale è già di molto superiore rispetto a quello dell'episodio precedente) e nuove quest. Insomma, le premesse per un titolo interessante ci sono tutte; è da vedere se riuscirà a tenere testa, soprattutto commercialmente, al blockbuster annunciato che sarà World of Warcraft. Ad aiutare LoM3 nell'impresa ci saranno armi che aumentano di potenza con l'uso e mostri dotati di intelligenza artificiale che permetterà loro di imparare dalle battaglie già sostenute.

PARIAH

Sviluppatore: Digital Extremes
Uscita: marzo 2005

Avete idea di chi sia James Schmalz? È un simpatico bambino che ha contribuito non poco alla creazione della saga di Unreal, in qualità di lead designer. Mentre tutti i suoi colleghi di Unrealesca memoria sono ormai approdati ai lidi di famosi publisher, Schmalz ha deciso di presentare il proprio gioco alla Hip Interactive, che, ovviamente, è stata ben felice di promettergliene la pubblicazione. Il nostro eroe ha le idee chiare (beh, OK, forse è una parola grossa) riguardo a cosa vuole da questo suo nuovo FPS.
Innanzitutto, il motore grafico: in un impeto di suprema originalità, sarà una versione modificata di quello di Unreal, ma il buon Schmalz ci tiene a precisare che la modifica sarà pesante. A tutti gli effetti, lui vede questo engine come il punto di passaggio tra il vecchio Unreal e il prossimo

motore che sarà sviluppato per i più recenti FPS. Il gioco si svolge nel 2520 e vi metterà alle prese con una strana tizia, apparentemente contagiata da un virus (voi impersonate un medico), alla quale dovrete fare da scorta. A un certo punto, la navetta su cui viaggiate sarà costretta ad atterrare a causa di un sabotaggio e qui comincerà il caos più totale: come riuscire a sfuggire alle grinfie dei misteriosi nemici portando in salvo anche la donna? E chi lo sa? Voi sparate, per il resto c'è tempo. Una delle caratteristiche che più mi hanno colpito è la gestione dei power up rilasciati dai nemici quando muoiono. Come da tradizione, abbattere un cattivo significa guadagnare un rifornimento per l'energia vitale o le munizioni. La cosa bizzarra è che sembra si possa decidere se usare questo potenziamento per sé o sull'arma utilizzata, facendole guadagnare nuove proprietà (maggiore accuratezza nella mira o fuoco più potente, per esempio). Per quanto riguarda i cattivi (che rimangono ancora misteriosi), pare che la loro intelligenza artificiale sia la stessa dei bot di Unreal Tournament, il che non dovrebbe essere male. Non mancano le solite modalità multiplayer, che riprendono un altro elemento da Unreal Tournament 2004: il sistema di personalizzazione delle mappe, che sembrerebbe funzionare in maniera molto simile. Tra le nuove tipologie di multiplayer c'è anche una invitante "Siege", che richiede ai giocatori di difendere una posizione contro un gruppo di assalitori. A questo punto, sorge spontanea una domanda: dobbiamo davvero aspettare fino a Marzo?

HOT SPOT

Pariah è uno di quei giochi che catturano l'attenzione a prescindere. Per chi lo sviluppa e per le creedenziali che si porta dietro, oltre che per le promesse sul nuovo motore grafico.

LEISURE SUIT LARRY - MAGNA CUM LAUDE

Sviluppatore: High Voltage Software
Uscita: Novembre 2004 (in America)

La sua uscita in Italia non è sicura, ma è altamente probabile: il nuovo Larry della Sierra è ormai una realtà in America. Quanti anni sono passati dal primo gioco di questa serie? Boh, ormai non me lo ricordo più; fatto sta che la longeva saga di Larry si arricchisce ora di un nuovo capitolo. Capitolo il cui protagonista è il nipote del Larry dei primi giochi, impegnato nel conquistare quante più ragazze possibile all'università. LSL ruota attorno ai numerosi sottogiochi nei quali vi dovrete cimentare per conquistare la fanciulla di turno.
Si può dire che ciascuna ragazza rappresenti una sfida diversa, che Larry dovrà affrontare per arrivare alla conclusione, lo scopo ultimo, uno dei principali divertimenti della vita di qualsiasi uomo sano.

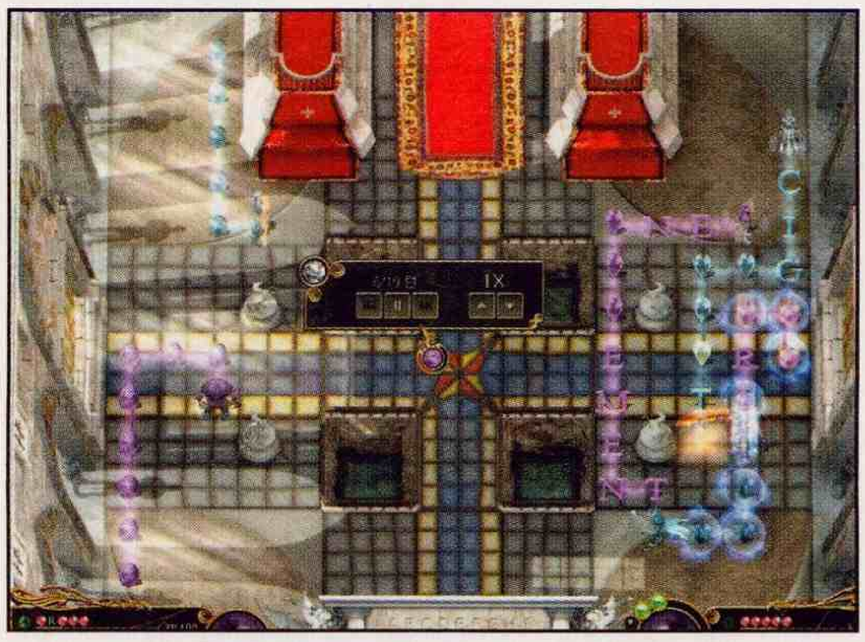
No, non vi dico di cosa sto parlando perché ci leggono anche dei minorenni. I giochi in sé, comunque, non sono il punto forte del programma. Ovviamente, aggiungo io: quello che conta in LSL è vedere le tope e gli spassosi tentativi del protagonista. Umorismo e riferimenti sessuali, quindi, una combinazione che si è dimostrata vincente presso il pubblico per PC.

SPELL MAGE

Sviluppatore: Buruxo
Uscita: Non confermata

Questo Spell Mage, sviluppato dalla coreana Buruxo, è un titolo alquanto curioso. I suoi creatori lo presentano come un gioco di strategia online che fonde elementi, tra l'altro, del gioco dell'impiccato, degli scacchi e del classico RPG per computer; altro non si sa riguardo il progetto. Obiettivo finale del gioco, che si svolge a turni, è quello di scoprire delle parole in inglese scelte dall'avversario; tali parole sono sorvegliate da alcuni personaggi. Il sistema di gioco non è

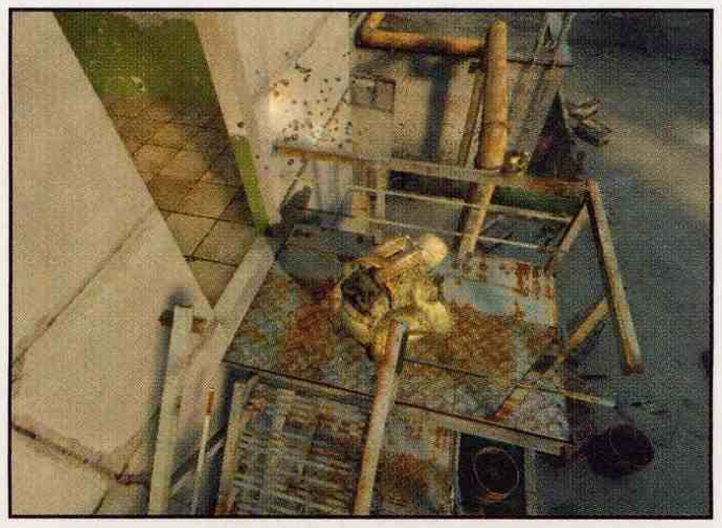
ancora chiarissimo, ma pare che sia necessario usare alcuni incantesimi (l'ambientazione è fantasy) per lanciare delle lettere contro le parole da indovinare (che si muovo trasportate dai personaggi di cui sopra). Sembra insensato? Ecco, sembra: se mai dovesse fare la propria comparsa qui da noi, potremo farcene un'idea più precisa. Il gioco si svolge su di una mappa a sezioni, sulla quale è possibile muovere le parole come se fossero dei lunghi serpenti di lettere; alla Buruxo dicono che questo ha infranto la concezione classica dei giochi di strategia statici. Ma potremmo anche chiamarlo "puzzle game", perché, da qualsiasi parte lo si guardi, Spell Mage è questo e nient'altro.



S.T.A.L.K.E.R. - SHADOW OF CHERNOBYL

Sviluppatore: GSC Game World
Uscita: 12 gennaio 2005

Gli FPS hanno già detto tutto? Possibile: in effetti, i giochi di questo genere possono ormai basarsi solo su innovazioni tecniche di portata più o meno consistente per suscitare nuovo interesse nei giocatori. Una grafica più elaborata, una più verosimile intelligenza artificiale dei nemici e una gestione della fisica più realistica sono elementi che possono fare la differenza, anche se il gameplay di base ormai è stato già sfruttato fino all'inverosimile. A ben vedere, però, c'è ancora una marea di cose che si potrebbero fare per migliorare un FPS, come la gestione dell'ambiente circostante, per esempio (le condizioni atmosferiche o degli animali che non c'entrano niente con i nemici?).
S.T.A.L.K.E.R. potrà davvero rivelarsi una bella sorpresa per gli appassionati del genere. Un fattore che mi ha impressionato, per esempio, è la gestione della traiettoria dei proiettili, che sembrerebbe essere calcolata in tempo reale a seconda del tipo di colpo che sparate, del materiale che colpite e dell'angolazione con cui lo colpite. Sparate con una pistola contro un muro? Aspettatevi che la pallottola ci rimbalzi contro in una direzione dipendente dalla posizione da cui è partito il colpo. Secondo questo principio, è possibile colpire di rimbalzo dei nemici, degli alleati (se state giocando in multiplayer) o anche voi stessi. Nonostante le cinque modalità multiplayer, S.T.A.L.K.E.R. si basa essenzialmente sul single player. La storia, ambientata in un prossimo futuro, ruota attorno a una tragedia avvenuta nei pressi di Chernobyl (ovviamente, ha a che fare con un'esplosione nucleare), avvenuta il 12 aprile 2006. In seguito a quegli eventi, l'area contaminata ha assunto il nome di "La Zona". Quattro anni dopo, una spedizione



di individui noti come "Stalker" sta attraversando la Zona. Gli Stalker sono ladri, che si avventurano in posti pericolosi per recuperare oggetti di valore; nei panni di uno di loro, dovrete sfuggire ai pericoli più o meno naturali e agli attacchi dei militari. Prima di passare oltre, è bene ricordare quanto abbiamo già detto in fase di preview. Pare, infatti, che il gioco possa contare su una vita propria, dove l'utente rappresenta né più né meno un semplice punto nell'universo. In altre parole, non è detto che per portare a termine la prossima fatica targata GSC dobbiate necessariamente compiere determinate azioni... vi basterà sopravvivere abbastanza perché i personaggi manovrati dal PC completino l'avventura. Strano e affascinante, non trovate?

HOT SPOT

Nonostante la concorrenza spietata di DooM 3 e Half-Life 2, S.T.A.L.K.E.R. sembra avere tutte le carte in regola per ritagliarsi la sua fetta di mercato, con una grafica ottima e una gestione della fisica più che convincente.

CHRONICLES OF RIDDICK

Sviluppatore: Starbreeze AB
Uscita: Dicembre 2004

Forse una delle cose che mancano agli FPS è il combattimento. No, non mi guardate male, non sto (ancora) delirando. La stragrande maggioranza degli FPS, come del resto il nome lascia ben capire, dà largo spazio agli scontri con le armi da fuoco, ma relega a un ruolo secondario il combattimento corpo a corpo (ammesso che venga contemplato, perché non è affatto scontato). Se, come il sottoscritto, vi esaltate fin dai tempi della motosega del primo DooM, vi farà piacere sapere che questo Chronicles of Riddick, che viene direttamente dall'Xbox, propone una buona quantità di botte in prima persona. Tra

l'altro, potreste avere notato che questo gioco ha lo stesso titolo di un film che vede per protagonista il maranza attore Vin Diesel. Un caso? No, il Vin Combustibile presta infatti la voce al protagonista, nei panni del quale dovrete scappare dal carcere di Butcher Bay. Chronicles of Riddick, che si svolge immediatamente prima degli eventi descritti nel film, include anche elementi di stealth game: nonostante il combattimento sia una parte fondamentale del gioco, infatti, potrete sconfiggere i nemici avvicinandovi di soppiatto e colpendoli alle spalle. Metodo vigliacco, ma non è mica Natale, eh... I livelli in totale saranno trenta, tutti ambientati nelle diverse sezioni di Butcher Bay, e saranno abitati da un totale di venti e più tipi diversi di nemici, che, stando a quanto dichiarato da Vivendi, caratterizzeranno in modo spettacolare i luoghi che visiterete. Ora, a meno che questi nemici non siano molti più di venti, si tratta di una banfa clamorosa, visto che i livelli sono trenta. Che si fa? Ci accontentiamo di meno di un tipo di nemico per livello? No, infatti ce ne saranno di più. Le armi dovrebbero superare le quindici tipologie diverse e la grafica, come al solito, viene promessa essere allo stato dell'arte, con ombreggiature e illuminazione pixel per pixel. Oltre a Vin Diesel, il gioco vedrà altri attori prestare le voci ai propri personaggi, tra cui citiamo Cole Hauser nel ruolo di Johns, Kristen Lehman nel ruolo di Shirah, Ron Perlman nel ruolo di Jagger Valance, Willis Burks nel ruolo di Pope Joe, e Xzibit nel ruolo di Abbott. Ebbene sì, al mondo c'è una persona che si chiama Xzibit. Ci risentiamo a dicembre.

HOT SPOT

L'originale per Xbox è stato un gran bel gioco e la conversione per PC viene dunque attesa con impazienza. Ne varrà la pena o sarà l'ennesimo porting senza infamia né lode?

FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH

Sviluppatore: Irrational Games
Uscita: Natale 2004

Ricordate la prima copertina su cui compariva Captain America? Su di essa, l'eroe dallo scudo triangolare (sì, a quel tempo lo scudo era triangolare) tirava un pugno in faccia a Hitler (lo scopo propagandistico era evidente). Ebbene, questo seguito del vecchio Freedom Force riprende la stessa atmosfera. Ken Levine della Irrational Games (il gioco sarà pubblicato da Vivendi) è stato esplicito su questo titolo: è Freedom Force, ma molto migliore. La storia comincia negli anni '60, quando gli eroi di FF vengono spediti indietro nel tempo, circa vent'anni prima, per combattere la nuova, potentissima fonte di energia dei nazisti. Ovviamente,

avranno modo di incontrare supereroi e supercriminali dell'epoca, con i quali interagiranno e combatteranno. Come il primo Freedom Force, anche questo sequel conserva quel misto tra azione e umorismo che caratterizza le gesta di questi eroi che non si prendono troppo sul serio e, nonostante ciò (o forse proprio per questo) riesce a somigliare in maniera sorprendente ai classici fumetti americani. Il sistema di gioco non differisce molto da quello dell'episodio precedente: anche qui dovrete dare ordini ai personaggi in un momento fittizio in cui il tempo si ferma. Contrariamente a quanto accadeva nel primo Freedom Force, però, non sarete costretti a dire a tutti cosa fare. Se lascerete un eroe senza ordini, questi si limiterà a prendere decisioni di poca importanza basate sulla sua personalità. È stato rivisto il multiplayer del gioco, che aveva ricevuto diverse critiche nel primo episodio; alla Irrational, in realtà, non hanno ancora descritto nel dettaglio cosa è cambiato esattamente; fatto sta che è stato reso più facile il passaggio da un

giocatore all'altro degli eroi personalizzati tramite Internet. La modifica più interessante annunciata sta però nel motore che muove il gioco: si è passati dal NetImmerse al Gamebryo, che dovrebbe permettere un maggiore dettaglio e un'illuminazione più dinamica. Il nuovo motore dovrebbe anche aumentare sostanzialmente la quantità (più roba che si può impugnare) e la qualità (ogni vostra azione avrà delle conseguenze) dell'interazione con lo scenario. È in dirittura d'arrivo, abbiate pazienza.

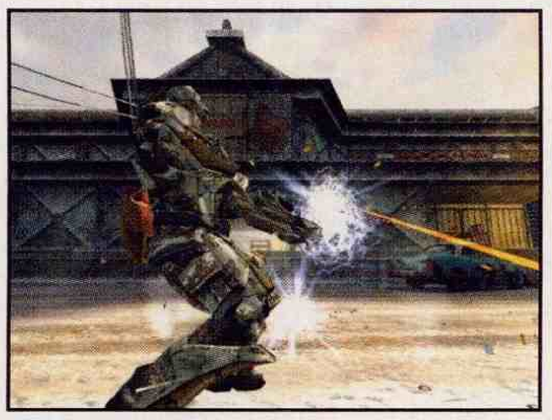
HOT SPOT

Oltre all'interessante idea di base, che promette di espandere quanto visto nel precedente Freedom Force, non dimentichiamoci che i fumetti di supereroi hanno solide radici nel genere. Questo dovrebbe garantire al gioco un'atmosfera unica.

B.O.S.

Sviluppatore: Kylotonn
Uscita: Natale 2004

Nella vita ci sono dei piccoli piaceri che le autorità sembrano volerti togliere a tutti i costi. Anche se non danneggiano nessuno. Certo, se danneggiano qualcuno sono più divertenti e le scommesse che potremo combinare in B.O.S. rientrano appieno in questa categoria. Il gioco dovrebbe essere già uscito in America e tra poco dovremmo poterlo vedere anche noi: in B.O.S., che sta per Bet On Soldiers, dovremo fare proprio quello che il titolo richiede, ovvero scommettere. In un lontano futuro, c'è una guerra che dura da ormai otto anni. Nessuno sa esattamente come sia cominciata, ma le due parti in causa hanno iniziato a intenderla come un intrattenimento. Non sembrano esserci motivazioni sociali o religiose dietro il conflitto: si tratta solo di ammazzarsi. Nelle battaglie vengono impiegati mercenari pagati a peso d'oro. Ma la paga non è abbastanza e le fazioni in lotta hanno dato il via al progetto Bet On Soldiers, per consentire ai soldati di divertirsi e guadagnare di più. Progetto che ha un'applicazione molto semplice: quando due combattenti si affrontano, è possibile scommettere sulla propria vittoria. Ed è questo il punto di interesse del videogioco, un FPS del quale non si dice molto altro. A quanto sembra, sarà possibile scommettere contro un determinato nemico all'inizio del livello; nel caso i propri alleati incontrino tale nemico durante il gioco, lo si potrà sfidare in un duello faccia a faccia e, in caso di vittoria, portarsi a casa un bel gruzzoletto (che dipende dal grado del nemico, da quanti soldi punta questi sullo scontro e da quanto tempo impiegate a sconfiggerlo). Ripensandoci, qualche altro elemento di interesse c'è. Per esempio, alla Kylotonn sbandierano un motore grafico denominato Kt, per ottenere il quale, dicono, hanno impiegato ben sei anni di lavoro. Sono curioso di vederlo all'opera. Viene naturalmente promessa una grafica dettagliatissima, con giochi di luci & ombre e qualsiasi altra chicca vi possiate umanamente immaginare, oltre alla solita folla di armi (più di quaranta, dicono) e altrettanti potenziali avversari contro i quali scommettere. Sembra inoltre che i personaggi del gioco rientrino in otto diverse "classi" di guerrieri, ma non viene chiarito cosa questo comporti esattamente.



HOT SPOT

Sebbene il gioco in sé non sembri essere particolarmente innovativo, la possibilità di scommettere sui soldati avversari potrebbe aggiungere interesse. Un'idea divertente o un tentativo di nascondere la banalità di fondo? E chi può dirlo?

THE MOMENT OF SILENCE

Sviluppatore: House of Tales
Uscita: Imminente

Peter Wright è un tecnico della comunicazione che lavora per il progetto "Libertà di Parola" del governo. Accade però che un suo vicino di casa venga rapito nel proprio appartamento in un'irruzione di una SWAT; ed è a questo punto che entra in scena Peter. Il nostro deve infatti muoversi tra i corrotti vicoli di un New York del prossimo futuro per capire cosa sia successo al suo vicino e cosa ci sia veramente dietro il progetto Libertà di Parola. The Moment of Silence è essenzialmente un adventure in 3D; al momento in cui leggerete queste righe dovrebbe essere già uscito in America e, se non si è verificato qualche danno inaudito, anche in Europa. Il gioco si snoda attraverso settantacinque luoghi accuratamente costruiti, progettati dallo stesso team che ha curato Rogue Leader. Saranno inoltre presenti trenta minuti di filmati con otto ore di parlato (è evidente che il parlato non si sente solo durante i filmati in questione), proferito da trentacinque personaggi creati in modo da sembrare realistici. Il gioco punta molto sull'ambientazione cupa e sul feel da cospirazione per calare il giocatore in un'atmosfera che sembra promettere davvero molto bene.

THE DRAGON'S CHILDREN

Sviluppatore: Evilstorm Games
Uscita: Non confermata

Probabilmente il titolo più enigmatico presentato a questo EGN, The Dragon's Children è sviluppato dalla Evilstorm Games, un gruppo francese di belle speranze e di grandi ambizioni. Stando alle informazioni divulgate, The Dragon's Children dovrebbe essere un RPG con elementi d'azione; si dice che l'intento degli sviluppatori fosse quello di creare una sorta di film interattivo, che i giocatori potranno influenzare con le proprie azioni. Non so, forse sono prevenuto io, ma i precedenti nel campo dei "film interattivi" non mi tranquillizzano granché. Una commistione di generi, questo The Dragon's Children, che pare buttare nel mucchio anche l'FPS e l'action in 3D. Questo progetto sembrerebbe essere previsto anche per console, ma una data di uscita non è ancora stata comunicata; di fatto, è stato detto ben poco sul gioco in sé. Sono stati divulgati un filmato promozionale e alcuni screenshot, che ci mostrano un protagonista in abiti relativamente normali avere a che fare con dei tizi da tipica ambientazione fantasy (forse è stato catapultato nel mondo di gioco partendo dal nostro? Boh). Cosa ci riserva ancora questo titolo? Lo scopriremo solo vivendo.

vibrazioni

dal vivo

P2500 RUMBLE PAD

P3000 WIRELESS PAD
AND DOCKING STATION

P880 DUAL ANALOG PAD

P220 DIGITAL PAD

Saitek
www.saitek.com

REPORTAGE KOCH MEDIA

REPORTAGE

Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

DOVE
Punta Ala (Toscana)

INIZIO
22 settembre 2004

FINE
27 settembre 2004

SITO
www.kochmedia.it

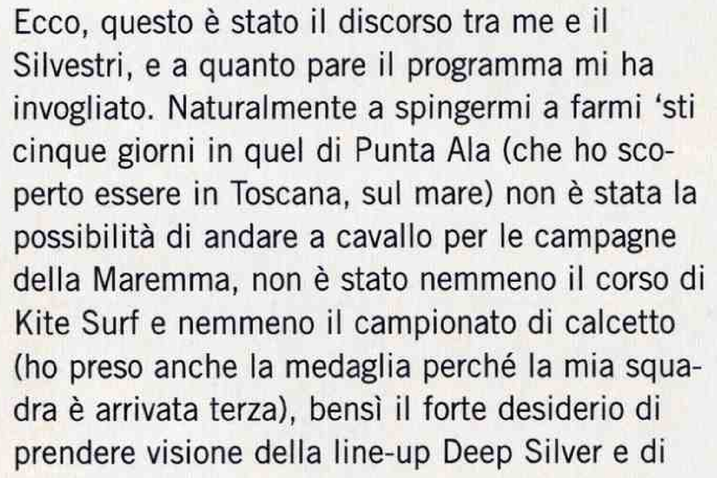
TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi avere altre notizie sui titoli Koch Media? Segui le News su TGM Online!

"Raffo ti va di andare a Punta Ala per la presentazione dei prodotti Koch Media?", "No, non so manco dove sta", "Raffo, ti passo il programma dei cinque giorni, poi mi dici".

Ecco, questo è stato il discorso tra me e il Silvestri, e a quanto pare il programma mi ha invogliato. Naturalmente a spingermi a farmi 'sti cinque giorni in quel di Punta Ala (che ho scoperto essere in Toscana, sul mare) non è stata la possibilità di andare a cavallo per le campagne della Maremma, non è stato nemmeno il corso di Kite Surf e nemmeno il campionato di calcetto (ho preso anche la medaglia perché la mia squadra è arrivata terza), bensì il forte desiderio di prendere visione della line-up Deep Silver e di altri titoli sparsi. Lo so, sono uno schifo, ma anche io ho una certa età ragazzi, non è che posso andare dappertutto, ogni ora di lavoro richiede almeno due ore di svago.

Ora, forse pochi lo sanno, ma Punta Ala è un bel posto che, tuttavia, non può essere considerato semplicissimo da raggiungere. Se poi sì è costretti a prendere il trenino invece del macchinino (dal meccanico per due mesi), la situazione si fa allegrotta. In sintesi: partenza (in ritardo) dalla stazione Centrale di Milano alle ore 13.10, arrivo a Genova con 20 minuti di ritardo, coincidenza per Livorno saltata, attesa di un'ora a Genova, voglia di morire con conseguente arrivo degli avvoltoi e delle iene, partenza da Genova con solo qualche graffio e una bella pelliccia di iena da regalare al controllore, arrivo a Livorno tipo alle 19.00, altro cambio di treno alla volta di Follonica, ore 20.30 circa... arrivo.



A me piace viaggiare, lo devo ammettere. Nella mia personalissima classifica di preferenze, sta tra la corsa scalzo sui ricci di mare e il mangiare le castagne crude. Potete quindi immaginare il mio grado d'imbellimento quando, una volta arrivato in stazione, mi sono reso conto che non c'erano taxi. La situazione era drammatica, l'odore di cadavere che emanavo a causa dello stato d'animo avrebbe fatto arrivare da lì poco i licaoni e la squadra antiNBC. Fortunatamente, l'arrivo di un taxi ha disorientato un pochino gli assalitori. Quello che non sapete, però, è che il tassista era visibilmente ubriaco. Assieme ai licaoni e alla squadra antiNBC sono arrivati anche i velociraptor.

Sta di fatto che mettendomi io alla guida del taxi e mettendo il tassista a fare il passeggero, sono arrivato incolume all'albergo (mi sono pure fatto

dare i 30 euro indicati dal tassametro e un mezzo litro di vino rosso in cartone).

Il resto dei giorni è trascorso in maniera davvero ineccepibile, salvo qualche cambio di programma dovuto al tempo non sempre ottimale. Mi sono fatto la mia cavalcata (sembra più un film porno che un press tour, se la metti così... ndToSo), la mia prima lezione di Kite Surf e il campionato di calcetto (ancora zoppico, ma non importa)... insomma, è così che si fanno i meeting!

Francamente non mi aspettavo di trovare così tanti prodotti presentati in questo meeting (di cui solo una piccola parte dedicata al mondo ludico), Koch Media distribuisce una valanga di roba, da McAfee a Symantec, da Pinnacle (ciao Ignazio!)(è il simpatico PR di Pinnacle... ndToSo) a Magix, passando per tantissimi altri produttori di software e hardware. In ogni caso noi siamo riuniti qui, oggi, per parlare di giochi... quindi ciancio alle bande ('sta battuta era vecchia già la prima volta che la usai dieci anni fa) e sotto con la carrellata dei prodotti presentati!

EARTH 2160

Sviluppatore: Deep Silver
Uscita: Primo quarto 2005

Non sono un particolare amante degli strategici in tempo reale, non sono nemmeno particolarmente dotato di memoria (anzi, è già tanto se la sera mi ricordo dove ho parcheggiato la macchina), ma la serie Earth, non si sa come, me la ricordo. Il primo Earth vide la luce nel lontano 1997 col nome di Earth 2140 ed era uno strategico in 2D di buona qualità e anche piuttosto originale (per l'epoca naturalmente). Nel 2000 fu la volta di Earth 2150 e anche in questo caso si trattò di un prodotto di buona qualità e dall'impatto estetico molto accattivante. Finalmente arriviamo al terzo episodio, chiamato – inaspettatamente – Earth 2160.

Il luogo in cui si svolgono le costruzioni/battaglie è Marte, visto che la Terra è stata devastata nei precedenti episodi. La colonizzazione del pianeta Rosso ha portato alla nascita di tre fazioni: gli Stati Uniti Civilizzati, la Dinastia Eurasiatica e la Corporazione Lunare. Vostro sarà il compito di guidare uno di questi tre poli verso un futuro di prosperità e perché no, anche di aspre battaglie per il dominio delle risorse e del territorio.
Gli screenshot e i filmati che abbiamo avuto modo di vedere fanno davvero ben sperare per questo gioco, tecnicamente decisamente notevole e in grado di contare su una comunità già piuttosto consolidata, affeziona alla serie Earth da parecchi anni.

SCRAPLAND

Sviluppatore: Deep Silver
Uscita: gennaio 2005

Scrapland è un'avventura davvero molto promettente, realizzata dalla geniale mente di American McGee (ora Direttore Creativo della Enlight , ma già realizzatore di Alice, nonché game designer dei primi due DooM e al lavoro su quello che promette di essere il gioco più "crudo" mai realizzato, chiamato City Of The Dead); voi vestirete in panni di un robot chiamato D-Tritus, un marchingegno molto simpatico e in grado di trasformarsi in ben 15 automi diversi, dotati di differenti caratteristiche e per questo motivo molto utili nel corso della missione. Esempio: hai fame? Diventi il robot pizzaiolo. Non sei capace di volare? Diventi il robot che svolazza e così via.

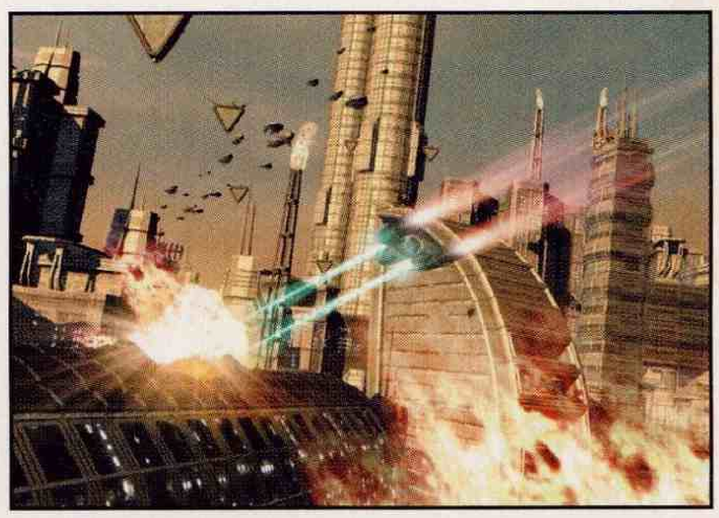
Scrapland è un action/adventure (dalle ambientazioni futuristiche) che ci riporta indietro di qualche anno, a quando le avventure (senza action) erano tanto demenziali quanto divertenti da giocare; il vostro scopo sarà quello di esplorare Chimera, una immensa città che si sviluppa anche verticalmente, e fare luce su terribili omicidi.
Alla Deep Silver hanno pensato a tutto e, oltre alla modalità single player (avrete a che fare con ben 140 missioni!), potrete prendere parte a gare online a bordo di navicelle, che dovranno percorrere percorsi fantascientifici e incredibilmente frenetici.

X2 - IL RITORNO

Sviluppatore: Deep Silver
Uscita: marzo 2005

Cavolo quanto mi ricorda la schedina questo titolo... di che stiamo parlando? Ah, sì, di X2. Bel gioco questo qua, chi ama gli strategici e i giochi spaziali (non nel senso di belli, cioè anche, ma intendo ambientati nello spazio), troverà in X2 pane per i suoi denti. X2 – La Minaccia è stato trattato molto bene da TGM, ottenendo dal buon Nikazzi un convincente 88 (quindi Star Player); questo gestionale/esplorativo/gioco d'azione è il seguito del ben noto X – Beyond The Frontier, prodotto che ottenne un notevole successo quando uscì; beh, a distanza di qualche annetto ecco qui non solo X2 – La minaccia ma anche la sua espansione!

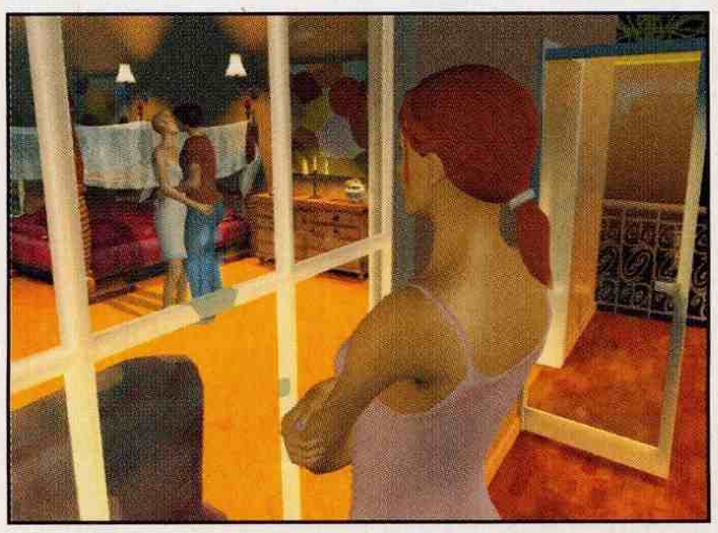
Le aggiunte che giustificheranno i soldi spesi per questo add-on non sono certo poche: prima di tutto avrete modo di visitare nuove e sterminate galassie (il fattore esplorativo è uno degli elementi più interessanti della serie X) con pianeti annessi, mentre in secondo luogo sarete chiamati a svolgere nuove missioni e intraprendere nuovi scambi commerciali più o meno leciti. Da segnalare anche la rivisitazione quasi totale dell'interfaccia grafica, che è stata semplificata per consentire un approccio meno traumatico e più intuitivo. In effetti, X2 – La Minaccia non si può certo definire un gioco facile, anzi! Un giocatore poco motivato potrebbe spaventarsi e lasciarsi così scappare uno dei prodotti più interessanti dell'ultimo periodo.



SINGLES 2

Sviluppatore: Deep Silver
Uscita: Primo quarto 2005

Il primo Singles è uscito da pochissimo e già si parla del seguito... beh, forse è il destino dei giochi che ottengono un certo successo. E di successo si può ben parlare, visto che Singles (soprattutto in Italia) ha venduto parecchie migliaia di copie (tra l'altro, a detta di Koch Media, molte versioni scatolate sono state acquistate da ragazze). Lo scopo di Singles è, in soldoni, quello di far durare il più possibile una relazione in armonia e serenità. Come nella realtà, però, la cosa non è proprio semplicissima... e qui sta il bello del gioco.
La novità di questo seguito è rappresentata da

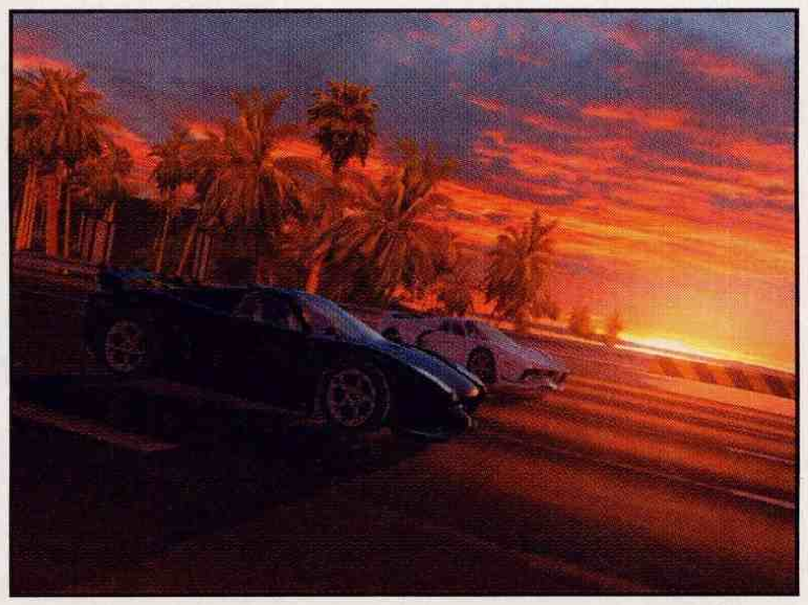


un terzo incomodo, di sesso maschile o femminile, che si intrometterà nella vostra vita di coppia per complicare le cose e, perché no, renderle un po' più pepate. Da quanto abbiamo avuto modo di vedere, le situazioni divertenti non mancheranno. Vi basti pensare che una situazione tipo è questa: lei sta a letto con uno, poi arriva un altro e il tipo a letto si alza per andare al computer. A questo punto il nuovo arrivato si mette a letto con la tipa... per la serie: "Gioca, gioca che tieni più corna di un cesto di lumache".
Beh, gli ingredienti per rendere questo sequel altrettanto piccante e discusso ci sono tutti... staremo a vedere gli sviluppi.

TRACKMANIA SUNRISE

Sviluppatore: Deep Silver
Uscita: Primo quarto 2005

TrackMania è uno di quei giochi forse poco appariscenti ma che grazie alla loro notevole giocabilità, riescono far dimenticare una grafica semplicemente "normale" (non che sia una colpa, eh?). Intendiamoci, TrackMania non è nemmeno male come impatto visivo, diciamo che fa la sua parte e può essere giocato anche su PC di fascia medio/bassa. In ogni caso, tutto passa nettamente in secondo piano quando si comincia a guidare tra piste a dir poco assurde e a gareggiare in compagnia di amici o sconosciuti via Internet.
Sta proprio qui, infatti, la forza di TrackMania: l'essere riuscito, grazie alle sue qualità, a creare una vastissima comunità di giocatori online, che si sfidano e condividono tracciati da loro creati (grazie al completissimo editor interno).
In altre parole, per sintetizzare, TrackMania è un gran gioco.
Quello che è stato presentato al meeting, però, non è il titolo principale, ma il primo add-on ufficiale, che risponde al nome di TrackMania Sunrise. Prima che me ne dimentichi, vi anticipo che al momento dell'uscita verrà commercializzato anche un pacchetto contenente entrambi i prodotti.
Parlando del gioco, vi posso dire che le vetture che avrete il piacere di pilotare saranno decisamente cattive (si parla di bolidi che sfrecceranno a 400 km/h su e giù per i circuiti) e non mancheranno naturalmente categorie di veicoli più classiche, un editor dei tracciati ancor più dettagliato e nuove modalità in single player. Da segnalare anche il nuovo impianto grafico, che dà più fascino a una produzione che punta tutto sul divertimento, e una piattaforma di file sharing creata appositamente per scambiarsi vetture e tracciati!



REPORTAGE

MIAMI VICE

Sviluppatore: Davilex
Uscita: dicembre 2004

I ragazzi nati verso la fine degli anni settanta sicuramente conosceranno Miami Vice, popolare telefilm che vedeva due detective alle prese con la malavita di Miami. Sparatorie, intrighi e casi di corruzione erano gli elementi caratteristici della serie, interpretata da Don Johnson e Philip Michael Thomas (rispettivamente Sonny Crockett e Ricardo Tubbs nel telefilm); molti sono dell'idea che buona parte del carisma del telefilm era dovuto al fatto che i due detective scorrazzavano a bordo di una splendida Ferrari Testarossa bianca, ma tutto sommato il dinamico duo funziona-

va bene anche a piedi.
Venendo al gioco, possiamo dirvi che si tratta di uno shooter in 3D che vi vedrà in azione nei panni dei due allegri poliziotti alle prese con spacciatori, assassini e tutta la fauna criminale della Miami anni '80 (dubito comunque che la situazione sia migliorata in 20 anni). Per quello che si è potuto evincere dalla presentazione, l'aspetto grafico non è propriamente entusiasmante, ma questo non significa che il prodotto finale non sarà divertente. Da segnalare il prezzo aggressivo con cui Miami Vice verrà proposto ai videogiocatori: meno di 30 euro.

STAR WARS BATTLEFRONT™

PER LA PRIMA VOLTA
VIVI LE BATTAGLIE

COMBATTI IN TRE MODALITA' SINGLE PLAYER O INGAGGIA SCONTRI IN MULTIPLAYER FINO A 16 GIOCATORI

DIVENTA SOLDATO DI UNA DELLE QUATTRO DIVERSE FAZIONI E LANCIATI IN BATTAGLIE DAL FINALE SEMPRE DIVERSO

PILOTA E CONTROLLA TUTTI I VEICOLI DELLA TRADIZIONE CLASSICA DI STAR WARS, TRA CUI X-WING, TIE FIGHTER E AT-AT

PER LA PRIMA VOLTA
IN DVD DAL
22 SETTEMBRE

WWW.STARWARSBATTLEFRONT.COM **24.09.04**

PlayStation®2 XBOX LIVE PC CD

LucasArts e il logo LucasArts sono marchi di Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront è un marchio di Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Pandemic e il logo Pandemic sono marchi di Pandemic Studio. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o Lucasfilm Ltd. & ™ come indicato. Tutti i diritti riservati. PlayStation e i loghi della famiglia "PS" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. L'icona "Online" è un marchio di Sony Computer Entertainment America Inc. Il gioco online richiede una connessione ad Internet, Network Adaptor (per PlayStation 2) ed una Memory Card (8MB) (per PlayStation 2) (venduti separatamente). Microsoft, Xbox, Xbox Live, il logo "Live" ed I loghi Xbox logos sono marchi registrati o depositati di Microsoft Corporation negli USA e\o negli altri peasi. GameSpy e il design "Powered by GameSpy" sono marchi di GameSpy Industries, Inc. Tutti i diritti riservati. Dolby, Pro Logic e il simbolo doppia-D sono marchi di Dolby Laboratories.

WORLD OF WARCRAFT

PREVIEW

Marco Auletta **rulla@xenia.it**

SVILUPPATORE
Blizzard

PUBLISHER
Vivendi

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
2005

SITO
www.blizzard.com/wow

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Segui le ultime novità su WoW nell'area dedicata del forum di TGM Online!

Forte di una notevole esperienza nel campo del gioco online, Blizzard si appresta a sbarcare nel tumultuoso mondo dei giochi di ruolo di massa con un titolo che potrebbe letteralmente far dimenticare tutta la concorrenza...

PREVIEW

Vi abbiamo già parlato di World of Warcraft prima dell'estate, quando il titolo Blizzard cominciava già a dare promettenti segni d'eccellenza ma mancavano tali e tanti contenuti da porre significative domande sull'effettivo valore dell'esperienza finale. In tutti questi mesi abbiamo continuato a partecipare al beta test del gioco e molte domande hanno avuto una risposta, rendendo un'immagine molto più completa e interessante di questo prodotto. Per di più, recentemente (alla fine di settembre) è anche partita la beta ufficiale europea, che tra qualche tempo dovrebbe sfoggiare le versioni francesi e tedesche accanto a quella inglese (nessuna speranza di vederne una italiana).

Per tutti quelli che si fossero persi la "prima parte", eccone un breve riassunto: World of Warcraft è il titolo d'esordio Blizzard nel mondo dei MMORPG e consente di partecipare in prima persona agli eventi che seguono a quanto narrato nei vari Warcraft. Orda e Alleanza sono tornate ai ferri corti dopo la tregua vista in Warcraft III e questo si può toccare con mano in WoW. Il giocatore potrà scegliere se abbracciare l'una o l'altra fazione (l'Alleanza composta da umani, elfi della notte, gnomi e nani; l'orda composta da orchi, troll, tauren e non morti) e da lì si ritroverà a combattere costantemente contro il Nemico. La "carriera" di ciascun personaggio può seguire nove binari differenti, ognuno dei quali disponibili sia all'Orda sia all'Alleanza eccezion fatta per due classi "riservate", che ricoprono comunque due ruoli simili (il paladino dell'Alleanza può indossare armature di piastre e dispone di magie curative e protettive, mentre lo Sciamano dell'Orda può arrivare a indossare cotte di maglia e ha a sua disposizione una serie di magie, generate da dei totem da piazzare sul terreno, curative, protettive e d'offesa).

ORDA E ALLEANZA SONO TORNATE AI FERRI CORTI DOPO LA TREGUA VISTA IN WARCRAFT III

▲ Il tema fantasy convive con la tecnologia grezza (ma efficace) dei goblin.

Lo sviluppo di World of Warcraft ha sinora favorito il PvE (Player vs Environment), ovvero i combattimenti contro i "mostri", costruendo una struttura di gioco curata nei minimi dettagli e con molte sottigliezze e meccaniche interessanti tipiche dei giochi Blizzard. Questo non è il classico MMORPG dove si gira a caso per un bosco, si incontra una bestia, la si picchia e stop: i giocatori vengono costantemente guidati attraverso zone di crescente difficoltà grazie a un fittissimo sistema di "quest" che fornisce sempre un chiaro obbiettivo da perseguire, ripagato da ricompense di vario genere – solo esperienza, soldi, oggetti, nuove abilità. Non stiamo parlando tra l'altro di un pugno di compiti ben distanziati da loro, bensì di più di un migliaio di obiettivi dei più disparati, che possono portare via cinque minuti od ore di gioco incessante. Per rendere l'idea del ritmo che le "quest" imprimono al gioco, basti pensare che non è possibile accettarne più di venti contemporaneamente e molti giocatori (compreso il sottoscritto) spesso si ritrovano con il "questlog" pieno e sono costretti a rimandare nuovi incarichi. Per venire incontro a tutte le diverse tipologie di giocatori, le quest possono essere idealmente suddivise in diverse categorie (uccidi tot mostri, ottieni tot oggetti, trova la tal persona, raggiungi il tal posto e via di questo passo) e non tutte vanno necessariamente affrontate in gruppo, consentendo anche ai "meno sociali" di divertirsi con WoW. Inevitabilmente, comunque, capiterà di unirsi a un gruppo (i gruppi possono essere composti da cinque persone e possono essere collegati tra loro per ottenere un macrogruppo da quaranta) e questo sarà solitamente obbligatorio per affrontare le parti più interessanti e curate del gioco, ovvero i cosiddetti "world dungeon" o "instances". I dungeon in questione vengono affrontati con un sistema tutto nuovo: ciascun gruppo avrà a disposizione una sua versione personale che verrà "duplicata" sul momento con tutti i suoi incontri, oggetti e così via per fornire un'esperienza personale e ben precisa – una specie di "luna park" fantasy con avvenimenti scriptati e incontri calibrati alla perfezione. In questi dungeon "privati" non potrete essere disturbati da altri giocatori che arriveranno a interferire con i vostri combattimenti – il risultato è probabilmente il miglior esempio di PvE in qualsiasi gioco di ruolo online, visto che in questo modo possono essere sfruttati appieno i talenti di game designer che hanno già dato prova di essere in grado di sfornare meccaniche affascinanti.

I GIOCATORI VENGONO COSTANTEMENTE GUIDATI ATTRAVERSO ZONE DI CRESCENTE DIFFICOLTÀ, GRAZIE A UN FITTISSIMO SISTEMA DI "QUEST"

L'evoluzione diretta dei "world dungeon" saranno poi (non sono ancora state mostrate al pubblico) le cosiddette "raid instances", ovvero zone "private" che andranno necessariamente affrontate in gruppo da 25 persone, ovvero un'intera fazione. Qui i giocatori dovranno coordinarsi per affrontare battaglie epiche contro boss di livello altissimo, ricevendo in cambio ricompense altrettanto epiche. Le raid instances sono state annunciate ufficialmente da Blizzard, ma non ancora mostrate al pubblico, per cui non sappiamo ancora molto di come funzioneranno. Sappiamo però che saranno disponibili solo per i giocatori di livello massimo, che dovranno organizzarsi per affrontarle e che saranno molto difficili da completare. Ci aspettiamo che Blizzard ci dia presto maggiori informazioni in merito.

PERSONAGGI TALENTUOSI

Classe ed equipaggiamento a parte, l'unico modo di differenziare davvero un personaggio dall'altro ora come ora pare essere il sistema dei "Talent". Pur non essendo presente nella sua forma completa, lascia intravedere molte potenzialità, assomigliando molto al sistema ad albero di abilità aggiuntive di Diablo 2... solo, molto più complesso! Ogni personaggio ottiene un punto Talent per ogni livello a partire dal decimo (il che significa che un personaggio di livello 60, il massimo raggiungibile, avrà 51 punti) e può spenderlo in qualsiasi momento per ottenere un potenziamento di un'abilità in particolare o addirittura un'abilità completamente nuova, di solito eccezionalmente efficace. Per limitare l'accesso a queste abilità aggiuntive, le stesse sono state sistemate nelle parti più profonde delle specializzazioni, costringendo così a spendere parecchi punti in abilità dello stesso ramo per poter sbloccare quelle desiderate.

Nella versione finale del gioco non dovrebbe essere possibile cambiare le prossime specializzazioni, per cui scegliere i propri Talent potrebbe essere il singolo passo più importante nell'evoluzione del proprio personaggio. Al momento di andare in stampa, l'equilibrio è ancora tutto da rivedere e alcune classi addirittura non dispongono di questi talenti, ma è certo che se riusciranno a rendere interessanti ed efficaci tutti e tre i set di ciascun personaggio avremo a che fare con uno dei sistemi di personalizzazione più interessanti del panorama dei MMORPG.

▲ Alcuni incontri sono davvero spettacolari: la famigerata Divino-Matic Rod vi costringerà a un'epica battaglia contro decine di troll su una piramide.

▲ Southshore è costante teatro di gigantesche risse. La prossima incarnazione del PvP permetterà di ingaggiare battaglie più organizzate e finalmente con uno scopo.

PROFESSIONISTI DELL'AVVENTURA

Quelli che in origine venivano chiamati semplicemente "tradeskill" sono stati ora divisi in professioni e abilità secondarie. Dall'ultima versione di WoW rilasciata, ogni personaggio può scegliere fino a due professioni e tre abilità secondarie, andando così a mettere un freno ai super-personaggi specializzati in tutto (personaggi che uccidevano un qualsiasi mercato, dato che essendo in grado di realizzare e ottenere qualsiasi cosa non avevano bisogno di interagire l'uno con l'altro). Le professioni sono grossomodo divise in due gruppi, ovvero "estrazione" e "produzione": Mining (per ottenere minerali e gemme), Herbalism (piante assortite) e Skinning (scuoiare le creature uccise per ottenerne pelli) per la prima categoria e Blacksmithing (forgiare armi e armature in metallo), Leatherworking (armature in pelle), Alchemy (preparare pozioni di vario tipo), Engineering (creare svariati marchingegni oltre alle armi da fuoco) e Tailoring (dalle borse per l'inventario alle vesti per i maghi passando per gli smoking) nel secondo. C'è poi Enchanting, che consente letteralmente di "smontare" gli oggetti magici per applicare altri bonus all'equipaggiamento. Il limite di due professioni implica che spesso e volentieri un

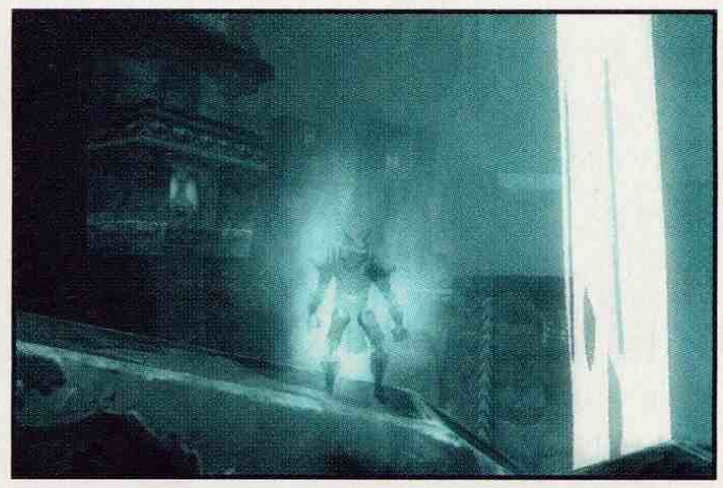
personaggio sarà costretto a scegliere un'abilità di "estrazione" e una di "trasformazione" che siano collegate (un fabbro sarà quindi anche minatore, un alchimista andrà a cercarsi le sue piante e così via), anche se esistono due professioni indipendenti (il sarto non ha bisogno di un'abilità speciale per ottener i materiali, che si trovano sui corpi di determinati nemici, mentre l'incantatore smonta da sé gli oggetti). Un altro lato interessante è che il cosiddetto "crafting" non porta via il tempo e le risorse che per esempio può richiedere in un DAoC – la creazione degli oggetti riesce sempre e ogni oggetto riesce sempre nello stesso modo (una tale spada con un tale nome sarà sempre uguale chiunque la forgi) e ogni creazione "difficile" aumenta sempre di un punto il livello dell'abilità, consentendo di arrivare ai livelli più alti in tempi relativamente brevi.

mente affrontate da torme di giocatori per conseguire obiettivi di livello epico.

La grande mancanza riscontrata sino a ora rimaneva il PvP (Player vs Player), ovvero alla possibilità di combattere tra giocatori in carne e ossa.

Nei mesi scorsi è stato implementato un sistema a dir poco embrionale che prevedeva la suddivisione dei territori in zone ostili, neutrali e favorevoli nei confronti ciascuna fazione (un territorio ostile per una fazione è automaticamente favorevole all'altra). Chiunque fosse entrato in un territorio ostile non avrebbe avuto la possibilità di attaccare per primo gli avversari, che a loro volta avrebbero potuto decidere se aprire le ostilità o meno. Nei territori neutrali semplicemente ci si picchia senza regole. Il problema di questo sistema è che non esistono né ricompense, né scopi, né minima regolamentazione. Questo dà vita a scenari in cui i personaggi più forti schiacciano i principianti di livello molto più basso giusto per passare il tempo. Nelle prossime versioni verrà introdotto un sistema di "onore" che verrà affiancato alla suddivisione dei territori e che premierà i giocatori che dovessero lottare con "propri pari", punendo quelli che semplicemente spazzeranno via i giocatori troppo al di sotto del loro livello di forza. Ottenendo "onore" il giocatore riceverà un titolo speciale e avrà accesso a nuovi equipaggiamenti e facilitazioni di ogni tipo, mentre perdendolo può diventare una specie di "paria", finendo per diventare un nemico della sua stessa fazione che potrà impedirgli l'accesso ai servizi di base (venditori, trasporti e così via). Questi sistemi troveranno la perfetta applicazione nei cosiddetti "battlegrounds", aree chiuse in cui le due fazioni troveranno delle quest che le metteranno direttamente una contro l'altra e che offriranno armi d'assedio e molte altre sorprese.

L'intento e la "missione" Blizzard sembrano chiare: integrare, nei limiti del possibile, tutti gli elementi più riusciti dei MMORPG presenti sul mercato attuale amalgamandoli con l'atmosfera e il livello qualitativo medio delle loro produzioni. Le ispirazioni non si contano: le armi d'assedio e i "battlegrounds" derivano da DAoC, le case d'asta (dove i giocatori possono vendere al miglior offerente oggetti trovati e prodotti) e la nuova funzione di suddivisione delle spoglie da Final Fantasy e così via. Quello che però sembra premere più di tutto alla Blizzard è eliminare qualsiasi forma di attesa e fastidio: dimenticate i minuti seduti per ricaricarvi, non aspettatevi di essere costretti



▲ **Ogni volta che morirete, il vostro spirito verrà trasportato al cimitero più vicino e dovrete correre in una versione "filtrata" del mondo reale per recuperare il vostro cadavere (similmente a quanto accade in Ultima Online, per intenderci... ndToSo).**

CIASCUN GRUPPO AVRÀ A DISPOSIZIONE LA SUA VERSIONE PERSONALE DI UN DUNGEON, CHE VERRÀ "DUPLICATO" SUL MOMENTO CON TUTTI I SUOI INCONTRI, OGGETTI E COSÌ VIA

PREVIEW

▲ **Pur non essendo quello "status symbol" che la Blizzard aveva pensato, le cavalcature personali sono comunque difficili da ottenere e incredibilmente utili.**

▲ **Non potevano mancare i Demon Hunter... Benché questo sia una copia esatta di quello visto in Warcraft III!**

INTERVISTA A CHRIS SIGATY, SVILUPPATORE DI WOW

In occasione del lancio dei server Europei, Vivendi ha pensato bene di invitare la stampa in quel di Parigi per una presentazione "ufficiale". All'evento ha partecipato il noto felino redazionale, con l'intervista che trovate qui di seguito.

TGM: Quali saranno, a livello statistico, le differenze all'interno della stessa classe tra i membri dell'Alleanza e quelli dell'Orda? In altre parole: tra essere un Rogue Elfo della Notte e uno Non Morto, che cambia?
CS: Stiamo studiando una serie di accorgimenti per differenziare al massimo i personaggi tra loro. Ci saranno delle variazioni razziali, che si tradurranno in abilità e talenti diversi. Ad esempio, i Non Morti dovrebbero avere la possibilità di sviluppare la capacità di respirare sott'acqua, cosa che sarà preclusa ai membri dell'Alleanza.
Altre differenze riguarderanno le statistiche di base, sebbene queste non debbano essere eccessivamente marcate per evitare che, magari, un casual gamer si accorga tardivamente che per la sua classe sarebbe stato meglio scegliere un'altra razza. Insomma, non vogliamo che accada ciò che avviene in altri titoli, dove per una scelta iniziale sbagliata si è alle volte costretti a cancellare un personaggio e rifarne uno nuovo. Le differenze iniziali comunque verranno via via appianate col crescere del personaggio, per cui alla fine, una volta al massimo livello, un guerriero Tauren e uno Gnomo tenderanno a equivalersi.

TGM: Al momento, la distribuzione dei personaggi nella beta vede favorita l'Alleanza all'Orda, probabilmente in quanto i primi sono più belli a vedersi e quindi appetibili per i giocatori. Come contate di riequilibrare la situazione?
CS: Non sono particolarmente convinto che la causa di questo squilibrio sia da ricercarsi in ragioni estetiche, ma solo nel fatto che quando abbiamo iniziato la beta era possibile scegliere solamente personaggi dell'Alleanza. Abbiamo iniziato con quelli dell'Orda solo successivamente e siamo tuttora indietro nello sviluppo di oggetti e missioni, perciò la convinzione è che quando il gioco sarà completo le gente si ripartirà equamente tra i due lati.

TGM: Parliamo dei combattimenti tra fazioni. Una delle ragioni del successo di Dark Age of Camelot è che i personaggi sono stati pensati per essere efficaci tanto nel PvE (Player Vs. Environment) quanto nel PvP (Player Vs. Player). L'impressione è invece che al momento Blizzard stia trascurando l'ultimo fattore in favore del primo: quanto di questa supposizione è corretto?
CS: In realtà stiamo sviluppando i personaggi anche in funzione del PvP, sebbene quest'ultimo sia un po' indietro nella fase di sviluppo.

TGM: Più che altro mi lascia perplesso il fatto che i party possano essere composti da soli 5 elementi e che ci siano 9 classi. Non si corre così il rischio, come accade anche in DAoC, di proporre agli utenti tipologie di personaggi che verranno poi regolarmente snobbate al momento di comporre un party per andare a fare PvP?
CS: Beh, innanzitutto c'è da dire che alcune classi sono tra loro intercambiabili, per cui non è detto che a essere "gruppati" siano sempre gli stessi tipi di personaggi. Poi, certo, ci sono classi che effettivamente in gruppo sono meno utili di altre, come i Rogue o i Warlock. Vorrei però precisare che il limite di 5 elementi per party è puramente software e non hardware, e pertanto possiamo aumentarlo quando vogliamo.

TGM: Un'ultima domanda. Generalmente i MMORPG seguono un modello di sviluppo tale da alzare costantemente la barriera all'ingresso per i nuovi giocatori. Per tenere attaccati al monitor i sottoscrittori iniziali è giocoforza realizzare patch ed espansioni, introdurre nuove missioni e nuovi oggetti, che finiscono col tempo per rendere i giocatori della prima ora dei "power player" rispetto a chi arriva in secondo momento. Come si comporterà in proposito la Blizzard, da sempre attenta ai giocatori occasionali?
CS: È una domanda difficile cui non so darti una risposta precisa. Il modello da te descritto è in effetti quello consolidato per i MMO, ma siamo al tempo stesso consci che se lo seguissimo ricadremmo nei problemi da te descritti. Credo che la soluzione sia nel fare in modo che il divario tra i power player e i casual gamer sia meno funzionale e più di prestigio (immagino si riferisca ad armature con aspetti appariscenti o a "rank" dai risvolti puramente nominali, ndSS), ma quali soluzioni adotteremo effettivamente è ancora presto per dirlo.
Stefano Silvestri

a perdere esperienza quando morirete, dite addio alle ore passate ad aspettare che un mostro in particolare appaia. Unendo tutti i dettagli si ottiene un MMORPG dal ritmo estremamente rapido (i sessanta livelli di esperienza di un personaggio possono essere coperti dal solito pazzo furioso in nemmeno due settimane. Gli esseri umani potranno impiegare dai quattro mesi circa in su), senza le seccature che hanno sempre contraddistinto il gioco, con uno stile grafico originale e vibrante, moltissima attenzione ai particolari e un gameplay complesso e sorprendente. Vi lasciamo con l'ultima considerazione, condivisa da tutta l'utenza attuale: anche sei mesi fa, nelle prime fasi della Open Beta, WoW era a un livello qualitativo maggiore rispetto a numerosi altri titoli al loro lancio. Da allora sono passati appunto sei mesi e il gioco si è espanso ed è migliorato ulteriormente: calcolando che l'uscita americana è fissata per Natale e quella europea per l'anno prossimo, possiamo facilmente dedurre come ci sia ancora spazio per ulteriori miglioramenti. Non avete scuse, al momento del lancio sarete costretti a collegarvi ai server europei con noi...

ANCHE SEI MESI FA, NELLE PRIME FASI DELLA OPEN BETA, WOW ERA A UN LIVELLO QUALITATIVO MAGGIORE RISPETTO A NUMEROSI ALTRI TITOLI AL LORO LANCIO

▲ Tornano anche gli Infernal, temibili avversari visti nelle ultime fasi della campagna dei Non Morti in Warcraft III.

▲ Una delle ultime aree del gioco che devono ancora essere aperte: la misteriosa Sillithius, terra di insetti giganti e di chissà quale misteriosa razza...

SID MEIER'S PIRATES!

PREVIEW

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

SVILUPPATORE
Firaxis Games

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

USCITA
Novembre 2004

SITO
www.atari.com/pirates

TGM ONLINE www.tgmonline.it

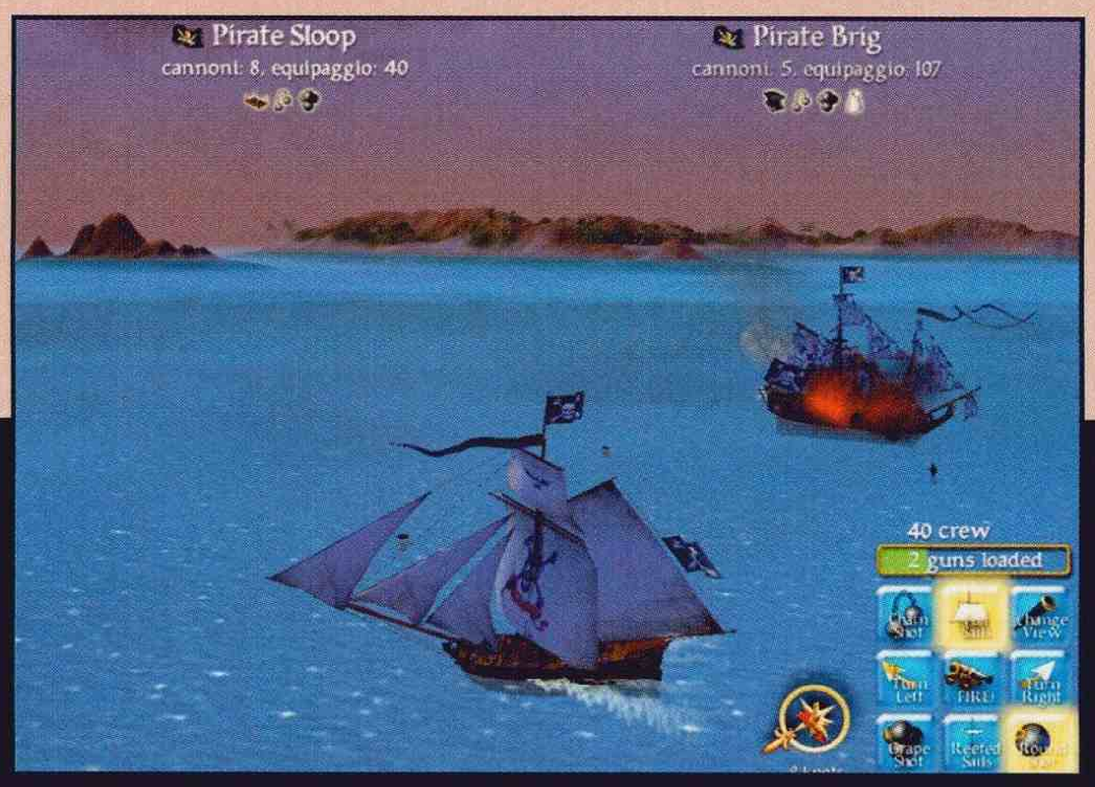
Sei un appassionato di avventure grafiche, giochi di ruolo e strategici? Su TGM Online avrai pane per i tuoi denti!

Quindici uomini sulla cassa del morto e una bottiglia di rhum ...

Millenni fa, era il 1987, la premiata ditta Sid Meier-Microprose se ne venne fuori con un titolo, Pirates!, destinato a scombussolare per sempre le ancora labili certezze del pubblico. Nei panni di un pirata, il giocatore si ritrovò protagonista di una lunga serie di peripezie, a metà strada tra adventure (molti puzzle da risolvere ed esplorazioni da compiere), action puro, strategia e RPG. Come dire, un ardito simulatore di vita piratesca a tutto tondo. Da allora il plot è stato ciclicamente recuperato da decine di produzioni, ma solo Sid in persona aveva le credenziali per rivisitare a modo suo cotanto capolavoro. A diciassette anni di distanza, Sid Meier's Pirates! si presenta ai nastri di partenza sotto le insegne del semplice remake, ma siamo certi che il papà di Civilization e Railroad Tycoon saprà mostrare

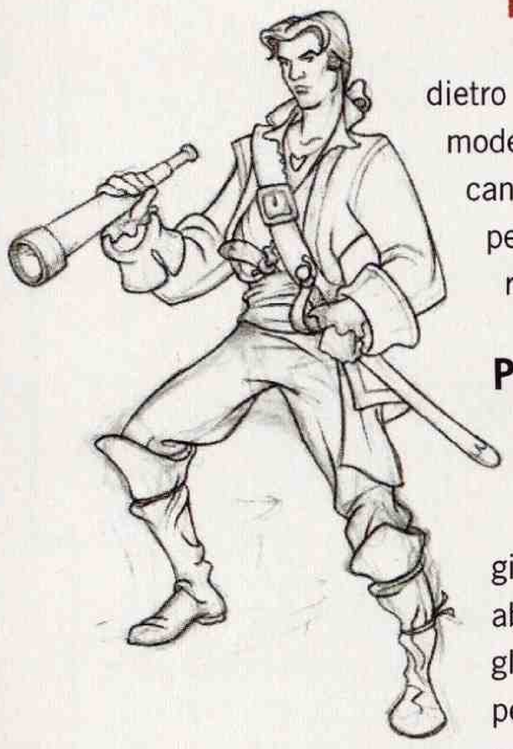
PIRATES!, AL PARI DEL TITOLO ORIGINALE, PREVEDE QUATTRO DIVERSI NUCLEI STORICI

▲ Siamo finiti in acque poco raccomandabili.



▲ Contro tutti i pronostici, la nostra bagnarola ha fatto fuori il brigantino del famoso pirata Lafitte.

L'OBIETTIVO FINALE CONSISTERÀ NEL RITIRARSI DALLA VITA PIRATESCA ALL'APICE DEL SUCCESSO, CON IN TASCA UN BUON TITOLO MILITARE, AMPIE RICCHEZZE E UN MATRIMONIO CONVENIENTE



dietro una garbata patina di modestia il suo solito, vulcanico talento. Un nuovo pezzo da novanta all'orizzonte?

PIRATE SIMULATOR

Dura la carriera del bucaniere da quattro soldi. Un brutto giorno sei costretto ad abbandonare la famiglia, braccato da un perfido nemico e, tra arrembaggi e ammutinamenti, trovi conforto solo in un paio di bicchieri di pessimo rhum. Che lo vogliamo o no, questa è la nostra vita, una vita fatta di sacrifici, ma capace di regalarci momenti di notorietà e tanta, tanta ricchezza. Pirates!, al pari del titolo originale, prevede quattro diversi nuclei storici collocati negli anni 1620, 1640, 1660 e 1680, tra i quali scegliere il punto di avvio delle nostre peripezie. I Caraibi sono terreno di battaglia tra quattro grandi potenze europee (Inghilterra, Francia, Spagna e Olanda), con i poveri indigeni nel ruolo di poco entusiasti spettatori delle altrui malefatte. Una volta scelti nome e nazionalità del pirata, ci ritroveremo calati in una dimensione che trae spunto più dalla visione letteraria e cinematografica del mondo dei corsari che non dalla cruda e talvolta barbara realtà dell'epoca. Più Jack Sparrow che Sir Francis Drake, dunque, in uno scenario coloratissimo e festoso degno di una produzione Disney. La versione del gioco in nostro possesso, un'incompleta pre-alpha ambientata nel 1660, vede il protagonista approdare nella colonia inglese di Barbados, abitata da un governatore e da quattro scalzacani assidui frequentatori della locale taverna. Sarà proprio la taverna il fulcro dell'avventura: qui, infatti, potremo dialogare con numerosi avventori, ricevere informazioni importanti e osservare la speciale classifica dei pirati più temuti dei Caraibi, con la speranza di raggiungere un giorno il tanto agognato primo posto. L'obiettivo finale, infatti, consisterà nel ritirarsi dalla vita piratesca all'apice del successo, con in tasca un buon titolo militare, ampie ricchezze e un matrimonio conveniente, senza dimenticare i parenti abbandonati anni prima. Per raggiungere tali scopi, Pirates! ci proporrà una serie assai nutrita di compiti da svolgere (battaglie, esplorazioni, gestione delle finanze e dei rapporti sociali), l'eterogeneità dei quali sarà degnamente sottolineata da una grafica eclettica e flessibile, giostrata su un'ardita alternanza di sezioni bidimensionali e ampie aree 3D ricche di trovate a effetto.

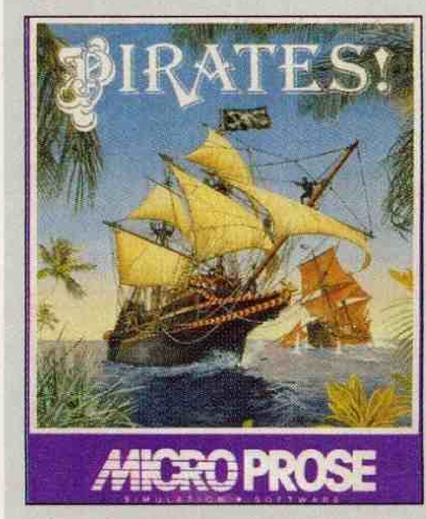
Inizialmente riceveremo dal governatore il permesso di attaccare le navi e le postazioni nemiche, dopodichè potremo prendere il largo a caccia di qualche scontro e missioni secondarie. La libertà del gameplay si renderà oltremodo palese una volta al comando della nostra nave, grazie alla possibilità offerta al giocatore di muoversi a piacimento e di compiere un'infinità di azioni diverse: sbarcare su un'isola deserta a caccia di tesori, abbordare un vascello nemico, assumere uomini, riparare o sostituire la nave. A tal proposito, le imbarcazioni a disposizione, complessivamente ventisette, presenteranno numerosi potenziamenti disponibili, dalle vele speciali per raggiungere velocità più elevate alle armi, molte delle quali dipendenti dal periodo storico affrontato.

NAVE A BABORDO!

I combattimenti rivestiranno un ruolo di primo piano e si svolgeranno seguendo tattiche e modalità riprese

PIRATI NELLA STORIA

Sono passati quasi vent'anni dall'uscita di Pirates!, il capolavoro di Sid Meier pubblicato dalla benemerita Microprose e comparso come un fulmine a ciel sereno nello sterminato parco-titoli del Commodore 64. Un gioco incredibile per l'epoca, inusitato nella sua grandezza e assolutamente non catalogabile. RPG, strategico in tempo reale o avventura grafica?



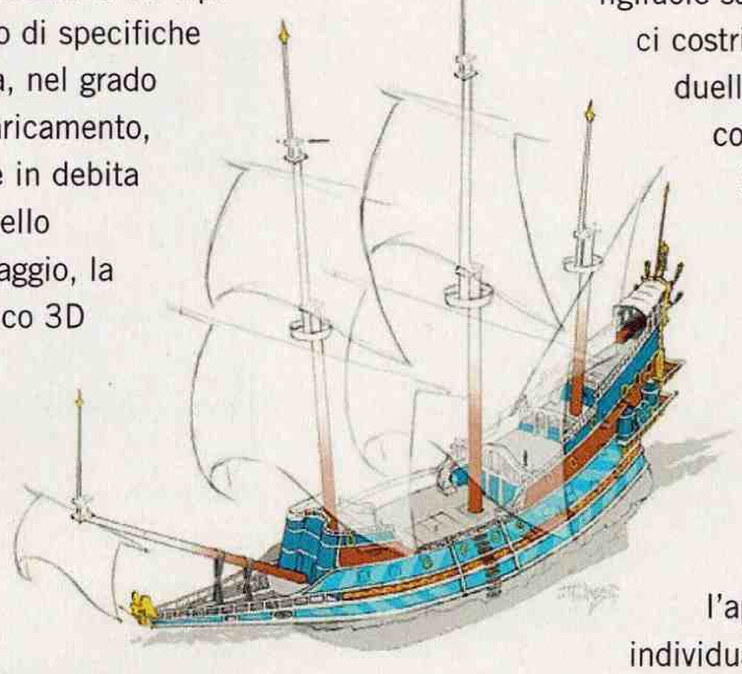
Semplice, tutti questi generi messi assieme! Lo schema di base rivive oggi, quasi immutato, nell'atteso remake, a testimonianza di un concept formidabile e dannatamente attuale.

▲ Ed ecco il bottino recuperato dopo la grande vittoria!

▲ Questa pettoruta figliuola ci ha appena rivelato la presenza del pirata Lafitte al largo di Trinidad.

LA LIBERTÀ DEL GAMEPLAY SI RENDERÀ OLTREMODO PALESE UNA VOLTA AL COMANDO DELLA NOSTRA NAVE

piuttosto fedelmente dalle pagine ingiallite della storia. Dovremo dunque muoverci continuamente, tentando di schivare le cannonate nemiche e, contemporaneamente, mettere l'artiglieria a favore di tiro. Per far ciò disporremo di tre tipi di cannoni, dotati ciascuno di specifiche caratteristiche nella gittata, nel grado di danno e nei tempi di caricamento, elementi da tenere sempre in debita considerazione nel corso dello scontro. In caso di abbordaggio, la visuale passerà a un classico 3D adventure con i due comandanti che si sfideranno in un risolutivo duello all'ultimo sangue, gestibile attraverso una complessa combinazione di tasti. Vinta la battaglia, potremo depredare la nave nemica delle sue ricchezze, trainarla fino al porto più vicino e far man bassa di uomini per rimpolpare la ciurma. Dopo un certo numero di vittorie riceveremo dal governatore in persona un grado militare (capitano, comandante, ecc.) col quale bullarci in compagnia e aumentare inesorabilmente la notorietà (col tempo controlleremo un'intera flotta). Una sconfitta in combattimento si tramuterà invece in galera certa, con la possibilità tuttavia di fuggire nottetempo attraverso la città nemica, in quello che si prospetta come un vero e proprio mini-stealth game!



PROVE TECNICHE DI CORTEGGIAMENTO

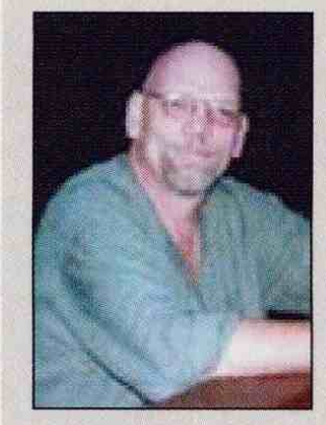
La scalata sociale, al pari della raccolta di ricchezze e dei successi militari, influenzerà anche i rapporti con i personaggi non giocanti, come le graziose figlie dei governatori con cui avremo di volta in volta a che fare. Vero e proprio gioco nel gioco, il corteggiamento delle gentili pulzelle, parzialmente basato su quanto già visto nell'originale del 1987, passerà attraverso vari gradi di "approfondimento", dal semplice dono al ballo, fino all'eventuale matrimonio, con conseguenti alleanze politico-militari col padre. Non tutte le figliuole saranno però libere, il che ci costringerà ad affrontare in duello l'inviperito nonché cornuto fidanzato.

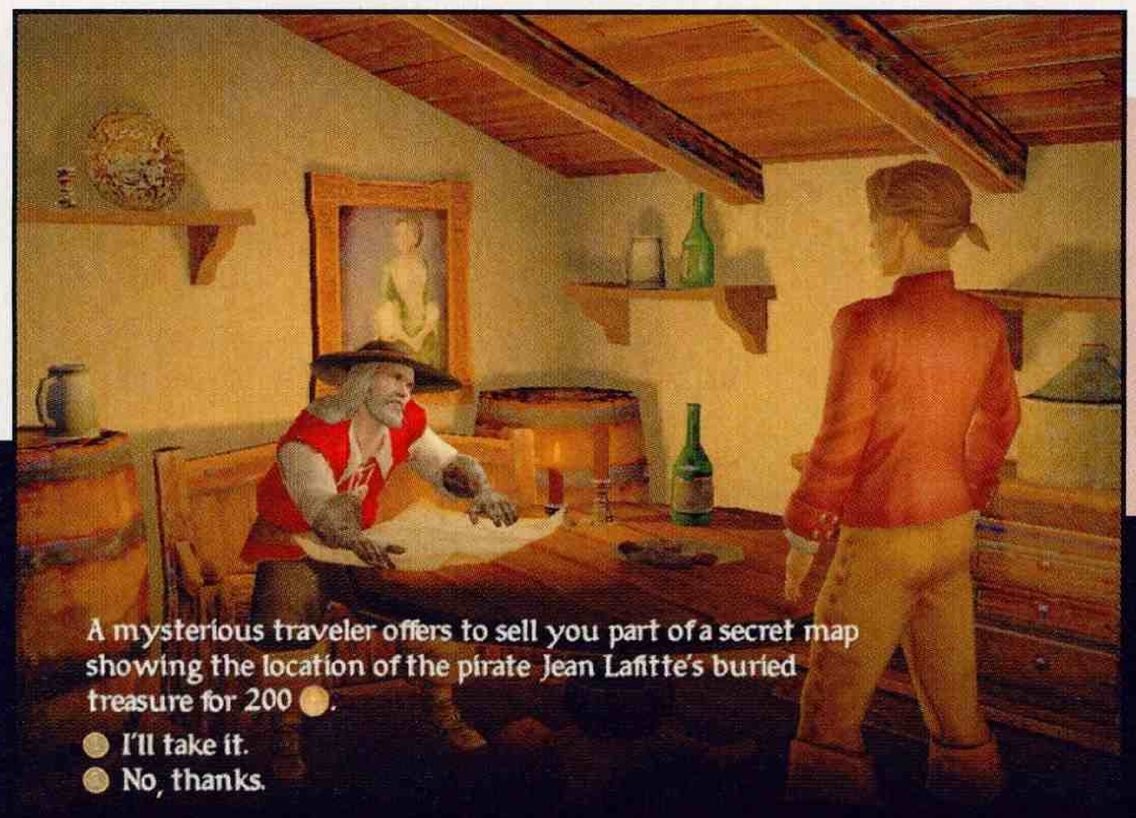
Spiacevole a dirsi, mancherà del tutto una modalità multiplayer, scelta difficile da comprendere nonostante le parole di Meier, secondo le quali un'esperienza collettiva rovinerebbe l'approccio prettamente individuale del gameplay. Mah...

Come e più dell'originale, Sid Meier's Pirates! si propone come un gioco totale, immenso e maledettamente fuori dagli schemi. Nell'ultima fatica di Firaxis potremo trovare in un solo prodotto un ottimo compendio di alcuni dei generi più amati del videoludo tutto, mescolati dalla sapiente mano di uno che di videogame se ne intende. Da tempo andiamo cercando la libertà videoludica estrema. Forse la troveremo a bordo di un pittoresco vascello battente bandiera nera. Chissà...

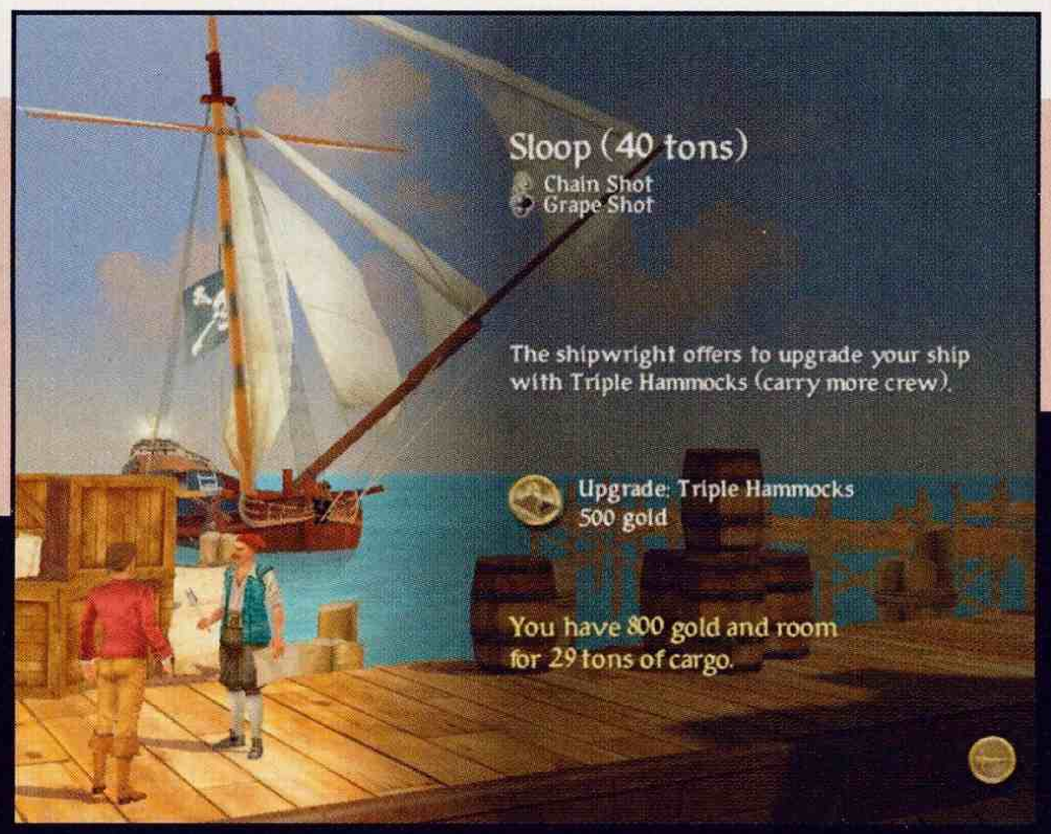
FIRAXIS, LA NUOVA CASA DI MR. MEIER

Jeff Briggs conosceva Meier da molti anni. Quando nel 1996 decise di lasciare Microprose e di mettersi in proprio, a Jeff sembrò naturale chiedere al vulcanico amico di seguirlo in una nuova ed elettrizzante avventura. Del resto, il duo aveva partorito alcuni dei più grandi capolavori del brand californiano (Civilization I e II, Railroad Tycoon, Pirates! e Colonization) e l'idea di continuare sotto una nuova ragione sociale un sodalizio così fertile era maledettamente stimolante. Detto fatto, in quello stesso anno nacque Firaxis (e non a caso Microprose cominciò allora a imboccare il viale del tramonto), software house che oggi conta una sessantina di dipendenti e un parco-titoli ristretto ma dal tasso qualitativo mostruoso. Merito, manco a dirlo, del pacioso Sid, che sotto le insegne dell'amico Briggs ha realizzato Gettysburg! (1997), Alpha Centauri (1999), Civilization III e SimGolf (2002), oltre a una pletora di espansioni.





▲ Con un po' di moneta sonante potremo mettere le mani su una mappa del tesoro!



▲ Questo potenziamento ci può tornare utile, ma il costo non è irrisorio...

In questa battaglia
non servono eroi.

Servi tu.

©2004 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Bungie, Xbox, il logo Xbox, Xbox Live, e i loghi Xbox Live sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori. L'icona relativa alla classificazione è un marchio registrato della Interactive Digital Software Association.

HALO 2™

XBOX

BUNGIE

XBOX LIVE

Completamente in italiano

halo2.com

11 novembre

La Terra non sarà più la stessa

AXIS & ALLIES

PREVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

SVILUPPATORE
Timegate Studios

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

USCITA
Imminente

SITO
www.axisandalliesrts.com/

TGM ONLINE www.tgmonline.it
Guerre Storiche e videogiochi... Parliamone su TGM Online!

La Seconda Guerra Mondiale vista con gli occhi di un RTS: questa è in sintesi la proposta della Timegate Studios per Axis & Allies...

PREVIEW

Solo pochi mesi fa, il nome Timegate Studios è riemerso dalla più oscura indifferenza del mercato dei videogiochi. In quell'occasione, a far nuovamente concentrare l'attenzione sul team americano è stata l'uscita di Kohan 2, strategico in tempo reale dall'ambientazione fantasy e dalle caratteristiche piuttosto peculiari. La scelta di riutilizzare lo stesso gameplay per un'ambientazione di guerra, o meglio per la guerra più tragica e famosa della storia, non lascia quindi sorpresi più di tanto. Se poi aggiungete che persino il motore di A&A deriva direttamente dallo sviluppo del recentissimo Kohan 2, allora dovreste avere ancora più chiaro cosa ci verrà offerto entro la fine dell'anno...

IL TITOLO DEL GIOCO LANCIA UN SEGNALE INDISCUTIBILE SULLE NAZIONI CHE INSCENERANNO NUOVAMENTE LE PIÙ CELEBRI BATTAGLIE DEL SECOLO SCORSO

▲ A&A sarà un RTS in tempo reale dalle caratteristiche piuttosto atipiche.

▲ Le strutture che formano ogni base potranno essere disassemblate e trasportate in giro per la mappa.

ASSI, BASTONI E DENARI

Il titolo di A&A lancia un segnale indiscutibile sulle nazioni che inscenderanno nuovamente le più celebri battaglie del secolo scorso. Tra forze dell'Asse e quelle degli Alleati, potremo controllare 5 diverse fazioni: Stati Uniti, Gran Bretagna, Unione Sovietica, Germania e Giappone. Ognuno di questi eserciti avrà, come nella migliore tradizione, le proprie peculiarità in termini di unità disponibili e, soprattutto, di avanzamenti tecnologici. Come abbiamo già detto, il prodotto si appoggia in tutto e per tutto allo schema introdotto con Kohan 2, il che significa, in parole povere, che il giocatore avrà a che fare con unità che potranno conquistare diverse e migliori abilità secondo il tipo di comandante o generale che le guida in battaglia, le ricerche sviluppate all'interno della base e così via. Sempre ereditato dal precedente RTS di casa Timegate è il sistema di gestione delle unità, veri e propri reggimenti formati da un leader e da soldati semplici: questo sistema, congiuntamente alla capacità dei soldati di curarsi all'interno dei territori della propria fazione, renderà sicuramente lo schema di gioco meno indirizzato verso l'azione pura e semplice a favore di un certo tatticismo, elemento rimarcato ancora di più dalla capacità di qualsiasi struttura di essere trasportata e ricostruita in un'altra sede. Sì, avete capito bene: tutte le strutture di un campo base di A&A saranno provvisorie e trasformabili in qualsiasi momento in semplici carri che potranno essere spostati a piacimento sulla mappa, per assecondare i vari obiettivi che ci verranno richiesti. Il sistema delle basi "provvisorie" permetterà situazioni anche inedite, come la possibilità di inviare convogli di munizioni alla prima linea, paracadutare rifornimenti o avvicinare la base allo scontro, per consentire agli uomini di recuperare energie: ogni singola compagnia infatti non sarà completamente distrutta finché anche un solo soldato resterà in vita.

▲ **Le risorse necessarie a mantenere la nostra compagnia saranno olio, materie prime ma soprattutto munizioni...**

PATTON VS ROMMEL

La struttura di A&A offre a ogni singola compagnia l'opportunità di essere guidata da un generale o da un capitano capace di influenzare le proprie truppe. Se a questo aggiungete che le occasioni per le ricostruzioni storiche non mancheranno, allora è naturale aspettarsi di vedere i più celebri strateghi del ventesimo secolo all'opera. Dopotutto, vincere la battaglia di El Alamein senza ridicolizzare il leggendario Rommel non avrebbe lo stesso sapore, non vi pare?

ESPERIENZA SUL CAMPO

Altro elemento ereditato da Kohan 2 è l'esperienza che unità e generali conquisteranno vincendo le battaglie: se nel precedente titolo di stampo fantasy questo si traduceva in nuove magie o in abilità per così dire mistiche, nel crudo scenario della Seconda Guerra Mondiale diventeranno tecniche di combattimento migliori, supporti al morale delle truppe e così via. Anche la struttura stessa delle campagne sarà influenzata da questo sistema "alla RPG": ogni singola missione, ad esempio, offrirà obiettivi dinamici, che potranno cambiare in qualsiasi momento a seconda degli eventi del campo e dell'esito dei vari scontri. Dal punto di vista tecnico, questi ultimi godranno di un dettaglio garantito dalla qualità del motore grafico tridimensionale già apprezzato nel fratello fantasy, arricchito da dettagli curati in ogni singolo aspetto: uniformi, mezzi, campi base, ma anche carri armati, aerei e navi (il gioco offrirà anche questo genere di unità) saranno perfettamente ricostruiti per rievocare anche nel più piccolo dettaglio l'esperienza della Seconda Guerra Mondiale. Fedele alla sua linea di proporre giochi strategici inusuali e destinati a far ragionare il giocatore, la Timegate Studios ha preparato un altro titolo dalle caratteristiche fortemente fuori dal coro: se il risultato sarà, come è molto probabile che sia, simile a quello ottenuto con il loro precedente exploit, allora non potremo che apprezzare le battaglie in tempo reale che ci verranno offerte.

▼ **Il motore grafico offrirà paesaggi interattivi, con alberi distrutti al passaggio dei carri armati e scie di pneumatici in bella vista...**

AXIS & ALLIES GODRÀ DI UN DETTAGLIO GARANTITO DALLA QUALITÀ DEL MOTORE GRAFICO TRIDIMENSIONALE GIÀ VISTO IN KOHAN 2

▲ **Gli obiettivi di ogni missione saranno diversi e potranno cambiare strada facendo: in questo caso ci verrà chiesto di eliminare i posti di blocco dalla ferrovia.**

▲ **Gli scenari che affronteremo saranno i più disparati: dai deserti dell'Africa settentrionale, al cuore dell'Europa, fino ai territori del Pacifico.**

WORLD RACING 2

PREVIEW

Massimo Monti **ilvlad@xenia.it ; ddf**

SVILUPPATORE
Synetic

PUBLISHER
TDK Mediactive

DISTRIBUTORE
Halifax

USCITA
Primavera 2005

SITO
www.synetic.de

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Sei un appassionato di quattroruote? Sul Forum di TGM Online ti aspetta la sezione Wroom!

Dopo il successo di vendite e il gradimento di pubblico riscontrato con World Racing, TDK Mediactive e Synetic uniscono nuovamente le forze per un seguito ancor più spettacolare e adrenalinico, sfruttando questa volta la collaborazione con Volkswagen.

PREVIEW

Branca multimedial-videoludica della multinazionale TDK, famosa sopratutto per la produzione di una moltitudine di supporti registrabili ma che spazia anche nella realizzazione di apparecchi audio/video e in pubblicazioni su DVD di opere liriche, balletti, concerti jazz e altro; la divisione Mediactive è da qualche anno impegnata a battagliare nel competitivo panorama dei videogiochi multi-piattaforma. Il numero assolutamente non disprezzabile di copie vendute da World Racing ha posto solide basi per un doveroso seguito, nel quale cercare di affinare e smussare le pecche del capostipite, incanalando nel migliore dei modi le molte idee sfornate dal reparto creativo di Synetic. Ben conoscendo l'innata passione che tutta la penisola italiana nutre nei confronti delle quattroruote, abbiamo pensato di scambiare quattro chiac-

"SICURAMENTE ABBIAMO CURATO MOLTO L'ASPETTO PIÙ DIVERTENTE E IMMEDIATO DELLE CORSE" ***ANDREAS LEICHT - PRODUCT MANAGER DI SYNETIC***

▲ La qualità delle texture sembra decisamente buona... piacevole il muro scrostato sulla sinistra.

▲ L'engine 3D permette di gestire dislivelli altimetrici anche molto pronunciati, a tutto vantaggio della varietà delle piste.

chiere con Andreas Leicht, Product Manager & Communications Director di Synetic.

SPAZIO ALL'INTERVISTA

TGM: Prima di tutto, può dirci con precisione in che misura è quantificabile il successo di World Racing e quali sono state le maggiori conclusioni che ha tratto una volta terminata la sua realizzazione?

Andreas Leicht: World Racing (WR o WR2, d'ora in poi) è stato indubbiamente un grande successo. L'aspetto maggiormente simulativo del gioco è stato quello che ha più attratto gli appassionati di giochi di guida, i quali ancora oggi rilasciano commenti più che positivi nelle varie comunità online dedicate ai racing game. Comunque, dalle ultime rilevazioni, ci risulta siano state vendute circa 400.000 copie di WR, che è stato pubblicato per PC e le tre attuali console (PS2/Xbox/GC) ricevendo una buona copertura da parte della stampa, continuando a oggi a vendere ancora assai bene. Le comunità su internet inoltre aiutano a mantenerlo vivo con la continua implementazione di nuovi modelli di auto e l'organizzazione di svariati tornei multiplayer. La pecca maggiore che ci è stata segnalata è la scarsa qualità delle regolazioni riguardanti il modello fisico di guida in modalità arcade, al contrario del ritorno positivo per il modello più simulativo. Quindi i nostri sforzi si sono concentrati sul miglioramento dell'esperienza arcade, rendendola assai più divertente, facile da padroneggiare e gratificante per i giocatori meno esperti e che desiderano poter guidare auto potenti senza troppi fronzoli e complicazioni.

TGM: Quali sono stati gli scopi e gli obiettivi principali su cui vi siete focalizzati per questo seguito? E qual è la caratteristica più innovativa che vorrebbe mettere in evidenza?

AL: Sicuramente abbiamo curato molto l'aspetto più divertente e immediato delle corse in WR2, come ad esempio la creazione di circuiti ottimizzati per la guida ad alta velocità e pieni di oggetti animati a bordo pista. Inoltre sarà possibile selezionare un gran numero di autovetture diverse, appartenenti a svariati costruttori.

"LA PECCA MAGGIORE CHE CI È STATA SEGNALATA È LA SCARSA QUALITÀ DELLE REGOLAZIONI RIGUARDANTI IL MODELLO FISICO DI GUIDA IN MODALITÀ ARCADE"
ANDREAS LEICHT - PRODUCT MANAGER DI SYNETIC

TGM: Nel corso dell'ultimo anno abbiamo assistito a una vera e propria invasione di giochi di guida, molti dei quali incentrati su un modello fisico quanto più possibile realistico. Benché WR2 sia ora più indirizzato verso un profilo arcade, deve pur sempre rispettare le regole basilari della guida e garantire un certo livello di realismo. Detto questo, ci potrebbe dire quali sono, secondo lei, gli aspetti che rientrano maggiormente sotto la voce "arcade" e quelli che rimangono ancora saldamente sotto la voce "simulazione"?

AL: Il vantaggio del modello fisico di guida che abbiamo sviluppato consiste nel fatto che la nostra tecnologia è basata su settaggi realistici, i quali sono stati convertiti in un sistema fisico in grado di calcolare e cambiare diverse variabili senza intaccare la struttura portante del modello di guida

E LA FERRARI MANGIA LA POLVERE...

Un po' per potersi fregiare di record "che fanno immagine", un po' per poter dire "ci siamo anche noi nell'elite delle supercar": così si potrebbe forse sintetizzare la realizzazione della casa tedesca Volkswagen di un vero e proprio mostro su quattro ruote che non ha veramente nulla da invidiare, né come linea, né come prestazioni, alle ammiratissime creature sfornate dalla casa di Maranello o da Lamborghini. La W12 Coupé, creata dalla penna dei designer dell'Italdesign, debutta come concept car al Tokyo Motor Show del 1997 e, nel corso degli anni, subisce tutta una serie di migliorie estetiche che riguardano sia l'interno sia l'esterno e che l'avvicinano alle auto di serie. "Fuoriserie" sono però le qualità motoristiche e i materiali utilizzati: si va dai cerchi in magnesio da 19 pollici ai materiali ultraleggeri (alluminio e ancora magnesio) usati per contenere il peso del potentissimo motore W12, un 5998 di cilindrata capace di erogare 600 CV/440 kW a 7000 giri. Ciò si traduce, anche grazie al peso di soli 1200 Kg, in una velocità massima di 350 Km/h e un'accelerazione da 0 a 100 Km/h in meno di 3,5 secondi. Ma non si tratta solo di un'auto paurosamente potente e veloce, visto che moderni sistemi elettronici assistono e aiutano il pilota in maniera attiva durante la guida, anche se sono disinseribili nel caso si desideri spingersi al massimo in pista. Nell'abitacolo, al quale si accede grazie alle sempre scenografiche portiere con apertura "ad ala di gabbiano", regna sovrano il lusso di materiali pregiati come la pelle, l'alluminio e il carbonio, ai quali si accompagnano sofisticati sistemi di bordo quali navigatori satellitari e computer. Sui libri dei record la W12 Coupé figura grazie all'eccezionale impresa realizzata nei giorni 13 e 14 di ottobre del 2001 quando, sulla pista di Nardò (in provincia di Lecce), ha abbattuto ben dieci record internazionali.

▲ I modelli tridimensionali delle auto sono veramente curati... guardare i dischi dei freni per credere!

▲ La Volkswagen W12 Coupé è una delle supercar su cui sarà possibile salire (seppur virtualmente) senza dover vendere il Duspa al mercato nero.

principale. Quindi, per regolare la modalità arcade abbiamo ottimizzato una serie di variabili per garantire il giusto feeling di guida al videogiocatore, come per esempio valori riguardanti l'aderenza dei pneumatici o il sottosterzo, l'accelerazione e la frenata... Meccanismi quali ESP e ABS aggiungono inoltre un'assistenza maggiore, così da permettere manovre ancor più spettacolari. Ciò a cui dobbiamo fare attenzione è il non rendere sbilanciato il sistema, intervenendo in maniera eccessiva solo su alcuni valori.

TGM: Può darci qualche dettaglio e farci qualche esempio riguardo il "mission mode"?
AL: Da WR abbiamo imparato soprattutto che i giocatori hanno apprezzato notevolmente la modalità "missione", indicandola come la parte più divertente del prodotto. In WR2 abbiamo ovviamente aumentato il peso di questa modalità, utilizzandola anche per guidare il giocatore attraverso il prodotto nel suo complesso.

TGM: Che tipi di ambienti e scenari saranno presenti nel gioco? Può scendere maggiormente nel dettaglio riguardo alcune delle sfide o degli eventi più elettrizzanti disponibili?
AL: Abbiamo intenzione di integrare scenari ispirati ad ambientazioni e panorami realistici, come quello che stiamo giusto ritoccando con gli ultimi particolari, che è situato in Italia. Abbiamo intenzione di creare un paesaggio utilizzando elementi e caratteristiche tipiche dei fantastici tratti stradali che caratterizzano la Toscana. Come in WR, poi, offriremo diverse sfide, dal campionato a gare fuoristrada.

TGM: E cosa ci dice a proposito del motore 3D?
AL: Il motore grafico è stato sviluppato e migliorato costantemente dalla Synetic nel corso degli ultimi anni, ed è in grado di gestire mappe con un'ampiezza di sei chilometri quadrati e una variazione altimetrica di circa 400 metri. All'interno di queste mappe non vi saranno limiti o barriere e il giocatore potrà raggiungere qualsiasi punto visibile sullo schermo.

TGM: Che tipi di deformazioni della carrozzeria saranno implementati e quali saranno i loro effetti sul modello di guida e sulla competizione?
AL: Rispetto a WR, in questo seguito abbiamo posto molta attenzione nella realizzazione del modello dei danni. WR2 mostrerà non solo deformazioni nella carrozzeria ma definirà, in base a un sistema alquanto flessibile, quali parti o gruppi di parti dell'auto dovranno staccarsi in seguito all'entità dell'eventuale impatto. Tutti i danni influenzeranno le prestazioni dell'auto e il modo in cui questa risponderà agli input del giocatore.

TGM: Passiamo alle vetture: che modelli saranno disponibili? Sarà possibile migliorarne le prestazioni, cambiarne l'aspetto e sbloccarne di nuove a seconda dei successi ottenuti?
AL: WR2 offrirà una gran varietà di auto, ognuna con caratteristiche di guida peculiari. Di recente abbiamo annunciato la cooperazione con il gruppo Volkswagen, il quale ci ha dato l'accesso ai progetti delle loro auto "normali" ma anche a quelli di interessanti auto sportive e prototipi assolutamente fantastici. E se guidare una sportiva Concept-R potrebbe diventare presto possibile, non ci sono dubbi che pochi potrebbero eventualmente mettersi alla guida della mostruosa W12 Coupé. Con WR2 questo sarà virtualmente possibile per chiunque. Le opportunità di migliorare le prestazioni o cambiare l'aspetto della vettura saranno possibili in competizioni particolari, chiamate EVO. Ognuna di queste gare offrirà una serie di opzioni di tuning, con nuove auto e nuove parti che diverranno disponibili vincendo le varie sfide.

TGM: Ci parli ora delle componenti più rilevanti riguardo il modello fisico...
AL: Synetic ha lavorato su una serie di giochi di guida che vanno dall'arcade puro di Accelerator alla simulazione realistica di Mercedes-Benz Truck Racing. Nel corso degli anni hanno migliorato e raffinato i loro modelli tecnologici, includendo nell'ambito simulativo dati riguardanti anche i più piccoli particolari riscontrabili durante la guida. Per esempio, nel gioco N.I.C.E. 2, del 1997, ruote e pneumatici venivano considerati come un'unica entità, mentre ora il modello fisico di WR2 calcola i comportamenti dei due elementi in maniera indipendente, basandosi sulle informazioni e le conoscenze acquisite grazie alla collaborazione avuta con la Continental (casa tedesca produttrice di pneumatici) durante lo sviluppo di Mercedes-Benz Truck Racing. Anche il recente modello di WR2 è stato rivisto di continuo e cambiato in base ai dati aggiuntivi ottenuti dai vari costruttori automobilistici con cui abbiamo avuto il piacere di collaborare.

TGM: Ottimo... quindi, concludendo, come descriverebbe WR2?
AL: World Racing 2 coniuga una fisica di guida realistica con un motore grafico dettagliato ed evoluto, in grado di riprodurre modelli di auto estremamente particolareggiati e paesaggi tridimensionali tanto vasti quanto affascinanti. Il nostro desiderio maggiore consiste comunque nel migliorare costantemente il grado di sofisticazione tecnologica dei nostri strumenti di sviluppo, filtrando adeguatamente i molti consigli e suggerimenti provenienti dai videogiocatori.

"LE OPPORTUNITÀ DI MIGLIORARE LE PRESTAZIONI O CAMBIARE L'ASPETTO DELLA VETTURA SARANNO POSSIBILI IN COMPETIZIONI PARTICOLARI, CHIAMATE EVO" ***ANDREAS LEICHT - PRODUCT MANAGER DI SYNETIC***

▲ Oltre a vetture realmente esistenti, nel gioco saranno presenti anche concept car sinora inedite.

▲ Da sinistra: Andreas Leicht, Jürgen Kerstin e Renate Langenkämper, membri del Team Design di Synetic.

completamente in italiano

PC CD ROM

COMMERCIA, COMBATTI, COSTRUISCI E RIFLETTI

- In X2 ogni pilota insegue un proprio scopo sconfinato ed intenso
- Sistema economico dinamico
- Comanda oltre 60 astronavi
- Resta a bocca aperta di fronte all'eccezionale grafica del gioco

DAL 20 MAGGIO

DEEP SILVER
www.deepsilver.net

12+ www.pegi.info

© 2004 DeepSilver ®. All rights reserved. All other logos and trademarks are the properties of their respective owners.

IMPERIAL GLORY

REPORTAGE

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

SVILUPPATORE
Pyro Studios

PUBLISHER
Eidos Interactive

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Inizio 2005

SITO
www.imperialglory.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Appassionato di Wargame storici? Parliamone su TGM Online!

Dopo aver aperto un nuovo filone con Praetorians, gli iberici Pyro Studios si rilanciano nel mondo della strategia e delle ricostruzioni storiche. Questa volta, l'obiettivo è il XIX secolo...

Nel corso degli ultimi anni l'offerta ludica di casa Pyro Studios si è arricchita parecchio. Sembrano oramai lontani i tempi in cui questa software house proponeva esclusivamente nuove versioni e add-on del suo celebre Commandos: scartabellando tra annunci stampa e indiscrezioni riguardanti il gruppo con sede nel cuore della movida madrilena, contiamo al momento ben quattro diversi progetti, alcuni ancora top-secret, altri, come nel caso di Imperial Glory, ormai ai cancelli di partenza. L'occasione per avere un primo assaggio di questo nuovo strategico ci è stata fornita dalla viva voce di Ìnigo Vinòs, portavoce di Pyro in un incontro tenutosi poco tempo fa in quel di Milano. In questa occasione ci è stato mostrato per la prima volta il titolo funzionante (benché ancora ampiamente incompleto) e alcune delle sue caratteristiche più importanti. Ecco quello che abbiamo scoperto.

GUERRA TOTALE?

Nell'introduzione accennavamo a Praetorians. L'accostamento tra il primo strategico storico di Pyro e questo Imperial Glory si ferma soltanto all'impronta storica di entrambi, perché a livello di gameplay non è possibile trovare altre similitudini. IG, infatti, non solo proporrà come scenario gli scontri tra le più potenti fazioni del XIX secolo, ma lo farà attraverso un sistema di gioco diviso in due distinte sessioni: un manageriale a turni tramite il quale organizzare territori e unità militari ed un motore per la gestione in tempo reale degli scontri. Se tutto questo vi ricorda qualcosa, avete fatto centro: nelle intenzioni di

IMPERIAL GLORY PROPORRÀ COME SCENARIO GLI SCONTRI TRA LE PIÙ POTENTI FAZIONI DEL XIX SECOLO

▲ Per presentare Imperial Glory, i Pyro sono arrivati direttamente a Milano.

▲ Il gioco riproporrà gli scontri tra le armate europee più potenti del XIX secolo.

▲ Il motore grafico mostrerà unità e scenari con un livello di dettaglio veramente convincente.

Pyro, sembra proprio che IG andrà a competere nello stesso territorio della fortunatissima serie Total War, di cui peraltro potete scoprire l'ultima incarnazione proprio su questo numero di TGM. Le differenze con la suddetta serie, specialmente nel caso della sezione manageriale a turni, sembrano per quanto ci è stato possibile capire solo di forma, più che di contenuto. I cinque imperi che si fronteggeranno (Gran Bretagna, Russia, Prussia, Francia e Austria), potranno accedere a opzioni diplomatiche, sviluppare gli insediamenti, ricercare tecnologie (secondo un albero piuttosto complicato che differenzia scoperte tecnologiche e conquiste politico/culturali) e via dicendo. Il tutto su una mappa che dividerà Europa e bacino del mediterraneo in una cinquantina di regioni e trenta zone marine. A cosa serviranno queste ultime? Presto detto.

▲ **Le battaglie di Imperial Glory si preannunciano epiche e godibili, anche se il numero di unità non sarà altissimo come in altri prodotti concorrenti.**

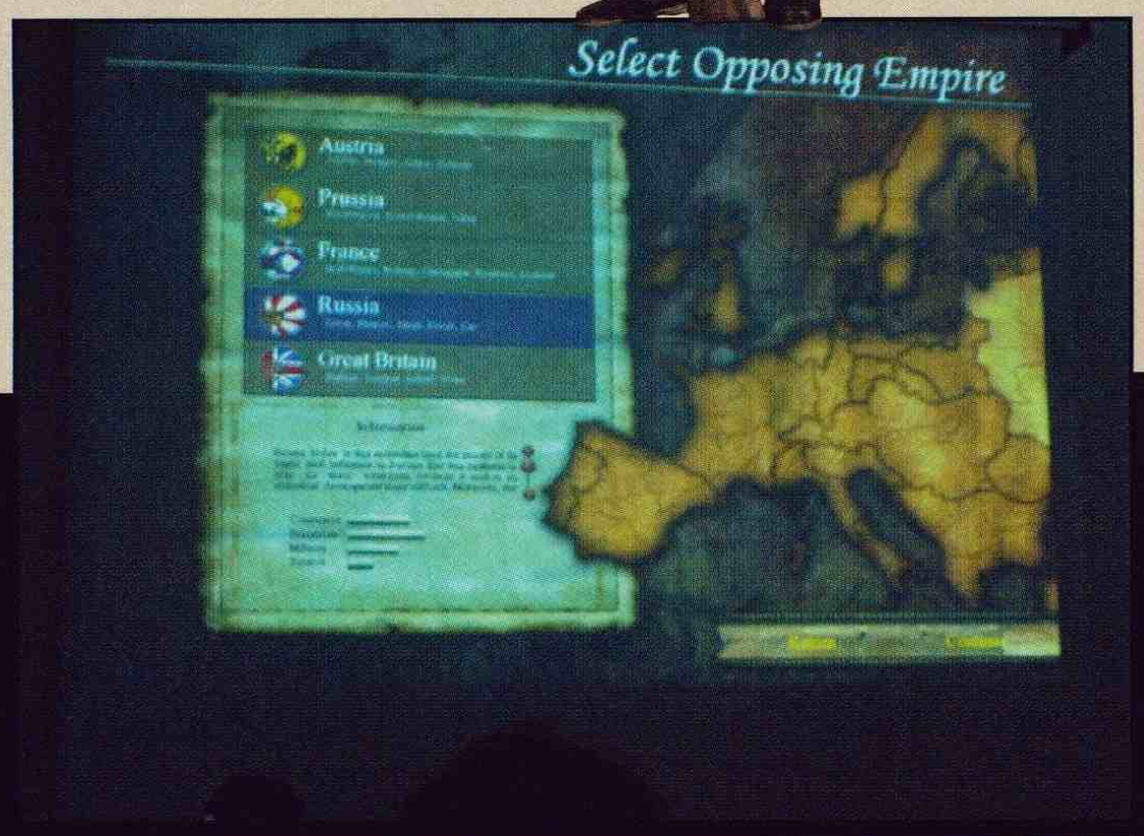
UN-DUE, UN-DUE TREEEDDÌ

Se le similitudini con la serie Total War sono notevoli negli aspetti manageriali del gioco, ancora più visibile è l'affinità di IG con il titolo "rivale" una volta che ci si prepara a uno scontro armato. Abbiamo potuto visionare alcuni esempi di battaglie, tra i quali un assedio a una cittadella, un attacco in campo aperto e uno scontro tra compagnie navali. Certamente la novità più di rilievo è rappresentata da quest'ultima tipologia, ma anche le "scaramucce" sulla terraferma ci hanno riservato alcune notevoli sorprese. Grazie al motore grafico, le unità sembrano uscire direttamente da una parata di nostalgici dell'età imperiale: uniformi dettagliate e minuziose, dotazioni di armi come moschetti, fucili ma anche pesanti gingilli come cannoni e artiglieria di vario genere sono presenti in gran numero. I vari tipi di unità saranno assegnati secondo logica a ogni diversa fazione seguendo il criterio della realtà storica del periodo. Tutto questo sarà godibile nello splendore delle tre dimensioni con una qualità e un numero di effetti davvero notevole: muri che crollano sotto i colpi di cannone, compagnie devastate dalle cariche a cavallo, soldati che si posizionano all'interno di un palazzo per difenderlo e dappertutto fumo, polvere e chi più ne ha più ne metta. Tecnicamente parlando, i Pyro hanno ammesso che tutta questa magnificenza non consentirà di riproporre scontri tra migliaia di unità come succede nel più recente Total War, ma si sono anche affrettati a considerare che la loro simulazione strategica compenserà con qualità e opzioni questa differenza, proponendo scontri meno nutriti, ma probabilmente ancor più spettacolari di quelli visti nella concorrenza. Per dire se le promesse verranno mantenute è ancora presto, ma la prima impressione è stata davvero positiva, sia dal punto di vista della spettacolarità degli scontri sia per quanto riguarda gli aspetti strategici. Tutto lascia ben sperare: appassionati di storia e di tattiche militari siete avvisati!

BATTAGLIE NAVALI

La novità più consistente di Imperial Glory rispetto altri titoli come il recentissimo Rome: Total War non riguarda le opzioni della sezione manageriale o la diversa impronta della simulazione delle battaglie. Il gioco introdurrà, infatti, un sistema di combattimento per le unità navali che ricorda molto da vicino quello visto in un'altra serie di giochi, conosciuta con il nome di Sea Dogs e abbinata, nella sua più recente incarnazione, al successo del film La Maledizione della Prima Luna. In questi titoli si ricreavano gli scontri in mare aperto tra pirati e armate coloniali: il giocatore poteva controllare la posizione dei propri vascelli e virare in modo da orientare i propri cannoni in direzione delle navi o fuggire per rifugiarsi nell'angolo cieco dei nemici. La prima impressione è che il sistema navale di IG proporrà qualcosa di molto, molto simile... resta ancora da vedere se ci saranno abbordaggi, l'influenza del vento e altri aspetti del genere.

GRAZIE AL MOTORE GRAFICO, LE UNITÀ SEMBRANO USCIRE DIRETTAMENTE DA UNA PARATA DI NOSTALGICI DELL'ETÀ IMPERIALE



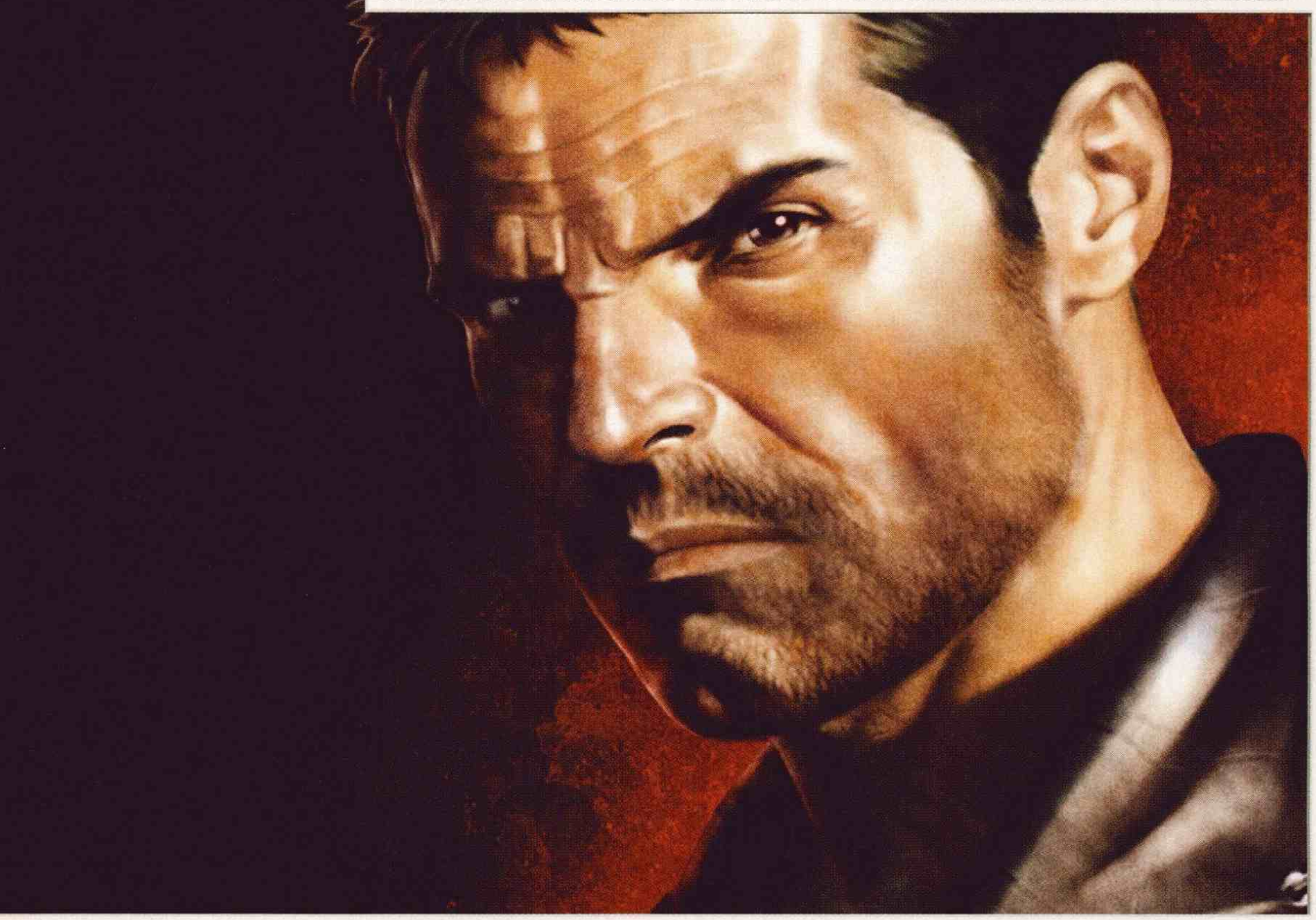
▲ Una scena "rubata" dalla presentazione, con una schermata della sezione manageriale del gioco.

▲ Soldati con uniformi dell'epoca, armi d'assedio e artiglieria: Imperial Glory fa della ricostruzione storica il suo fiore all'occhiello.

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

PREVIEW

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**



SVILUPPATORE
People Can Fly

PUBLISHER
Dreamcatcher

DISTRIBUTORE
Atari

USCITA
Dicembre 2004

SITO
www.it.atari.com/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

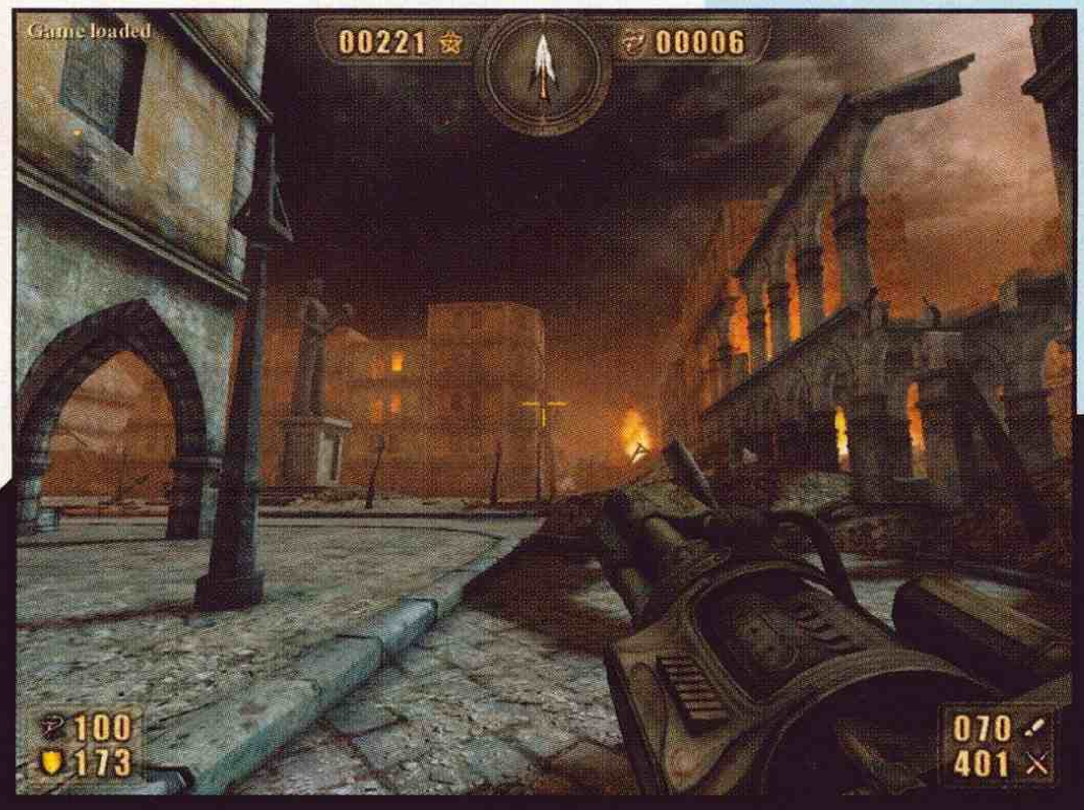
Vuoi conoscere altri appassionati di FPS? Dì la tua sul forum di TGM Online!

A Daniel Garner non piace lasciare i lavori a metà. Il giustiziere celeste è tornato, più determinato che mai.

PREVIEW

La stagione appena conclusa ha vissuto il suo tanto atteso colpo di coda con la release di DooM 3, incontestabile mattatore dell'intero panorama FPS targato 2004 (nel bene e nel male, ovviamente). Il debutto del colosso di id ha inevitabilmente distolto l'attenzione da un paio di titoli che, per un verso o per l'altro, hanno saputo smuovere le acque in un'annata altrimenti avara di belle sorprese. Se Far Cry ha fatto della raffinatezza tecnica il suo punto di forza, Painkiller, onesto e forsennato sparatutto dei polacchi People Can Fly, si è presentato con l'irresistibile biglietto da visita di un Doom Guy travestito da Serious Sam. Insomma, non proprio roba per palati fini, ma

IN BATTLE OUT OF HELL I PEOPLE CAN FLY PROPORRANNO LIVELLI DECISAMENTE PIÙ VASTI E ARTICOLATI DI QUELLI VISTI IN PAINKILLER



▲ Leningrado è teatro di un enorme e spettacolare livello di gioco.

▲ Un soldato zombie ci sta caricando. Avrà pane per i suoi denti.

un'esperienza di gioco entusiasmante e diretta, alla riscoperta delle radici stesse del concetto di shoot'em up. A distanza di pochi mesi dall'uscita del titolo stand alone, Dreamcatcher si appresta a spedire sugli scaffali una gustosa espansione che, siamo certi, farà schizzare ulteriore adrenalina nelle nostre povere membra assetate di azione a mille all'ora.

La storia è ormai nota. Daniel Garner, il protagonista della vicenda, è morto in un incidente stradale nel quale ha perso la vita anche la moglie. Dopo un traumatico passaggio nell'Aldilà, il buon Daniel è stato assoldato dalle alte gerarchie celesti e spedito all'Inferno per mettere zizzania tra i demoni nel ruolo di giustiziere angelico. Mica pizza e fichi... Il gioco originario si concludeva con Garner imprigionato negli Inferi alla ricerca di una via di fuga verso il Paradiso e l'amata moglie. Battle Out of Hell riprende il discorso lasciato in sospeso da Painkiller, aggiungendo ben dieci livelli nuovi di zecca e un paio di gingilli inediti a rimpolpare un'armeria non proprio sterminata (la machine gun-lanciafiamme promette davvero bene). Presenti anche mappe supplementari per il multiplayer, con una variante del classico Capture the Flag, e un map editor denominato Software Development Kit.

▲ Una fucilata da pochi passi e il nemico è fatto a pezzi!

LE DIMENSIONI CONTANO...

Una delle critiche maggiori rivolte a Painkiller nei mesi scorsi riguardava essenzialmente la struttura dei livelli e le dimensioni piuttosto limitate delle arene di combattimento. In Battle Out of Hell pare che i People Can Fly abbiano deciso di zittire gli scettici, proponendo stage decisamente più vasti e articolati. Il nostro primo contatto con l'expansion pack ha riguardato una buona parte del prodotto e quanto osservato la dice lunga sulla nuova via intrapresa dai ragazzi dell'Est. Da esempio serva un'intera, vastissima sezione ambientata in una sorta di Leningrado infernale, piena zeppa di soldati-zombie russi e tedeschi, che mi ha semplicemente stregato. Prendete Painkiller e la sua frenesia e innalzateli all'ennesima potenza. Il risultato si avvicinerà all'offerta di Battle Out of Hell. Come nel capostipite, anche nell'add-on dovremo semplicemente avanzare, eliminare tutti i nemici e passare alla sezione successiva, ma l'intera procedura è stata resa più impegnativa e folle grazie a ondate di nemici mai così corpose e bene armate (ci sono addirittura i tank!) e a un level design più complesso, che ci costringerà a snidare gli avversari anche in punti difficilmente raggiungibili. Alla luce di tutto ciò, aspettiamoci un bel potenziamento anche alla voce boss di fine livello, già di grande spessore in Painkiller e qui attesi a nuove performance di qualità.

Il comparto grafico, dal canto suo, mostrerà sensibili miglioramenti rispetto al pur valido originale, a partire dalla resa delle fiamme e dei bagliori emessi dalle armi, passando per una miglior definizione delle texture, senza gravare eccessivamente sul nostro hardware. Merito di un motore proprietario, il PAIN Engine, snello e veloce, memore forse dell'ormai leggendario Serious Engine e capace di gestire senza sforzo apparente decine di unità in contemporanea. La fisica dei corpi sarà basata ancora una volta sull'ottimo Havok 2. Evviva.

Sarà solo un'espansione, ma Battle Out of Hell ha tutte le carte in regola per riportare in auge un titolo messo da parte un po' troppo presto. Prevista con l'uscita dell'add-on anche una special edition di Painkiller denominata Black Edition (gioco originario ed espansione), perfetto compendio per chi si fosse lasciato scappare il primo capitolo delle avventure di Daniel Garner. L'inferno ha le ore contate...

IL COMPARTO GRAFICO MOSTRERÀ SENSIBILI MIGLIORAMENTI RISPETTO AL PUR VALIDO ORIGINALE, A PARTIRE DALLA RESA DELLE FIAMME E DEI BAGLIORI EMESSI DALLE ARMI

A VOLTE VOLANO...

Ormai non è più una novità: l'Est europeo ha deciso di invadere il mercato videoludico. People Can Fly è una delle ultime arrivate tra le software house dell'ex blocco sovietico, fondata a Varsavia nel 2002 da alcuni veterani del game development, molti dei quali coinvolti nella realizzazione di Gorky 17, interessante ibrido tra strategia a turni e azione uscito nel 1999. Painkiller è stato il primo progetto del nuovo brand e, visti i risultati, dobbiamo aspettarci altre ottime pubblicazioni nell'immediato futuro. Lo strano nome della società deriva dal titolo di un brano techno e da una frase pronunciata da Fox Mulder in una puntata di X-Files: "When you dream there are no rules, people can fly, anything can happen" (Quando sogni non ci sono regole, la gente può volare, tutto può succedere). E se lo dice lui...

▲ Non mancheranno fasi ambientate all'interno degli edifici.

▲ Fuoco ed esplosioni possono vantare una realizzazione di prim'ordine.

NOVITÀ

A SOLI

€ 2,90

IL TERZO NUMERO IN EDICOLA
DAL 22 OTTOBRE

VIRTUAL TOYS

E2 PUBLISHING

NEWAVE ITALIA
www.newave.it

AZIONE, RISATE E TANTE RAGAZZE...

TORRENTE

PC CD-ROM

www.e2publishing.net/games/torrente

Distribuito in Italia da: NEWAVE ITALIA s.r.l. - Via Baccio da Montelupo 62 - 50142 FIRENZE - Tel. 055.7326048

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi vedere altre spettacolari immagini di FIFA Football 2005? Visita la sezione Speciali su TGM Online!

SVILUPPATORE
EA SPORTS

PUBLISHER
EA

DISTRIBUTORE
EA Italia

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
completa

PREZZO INDICATIVO
€ 50,00

SITO
fifa2005.ea.com

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

FIFA FOOTBALL 2005

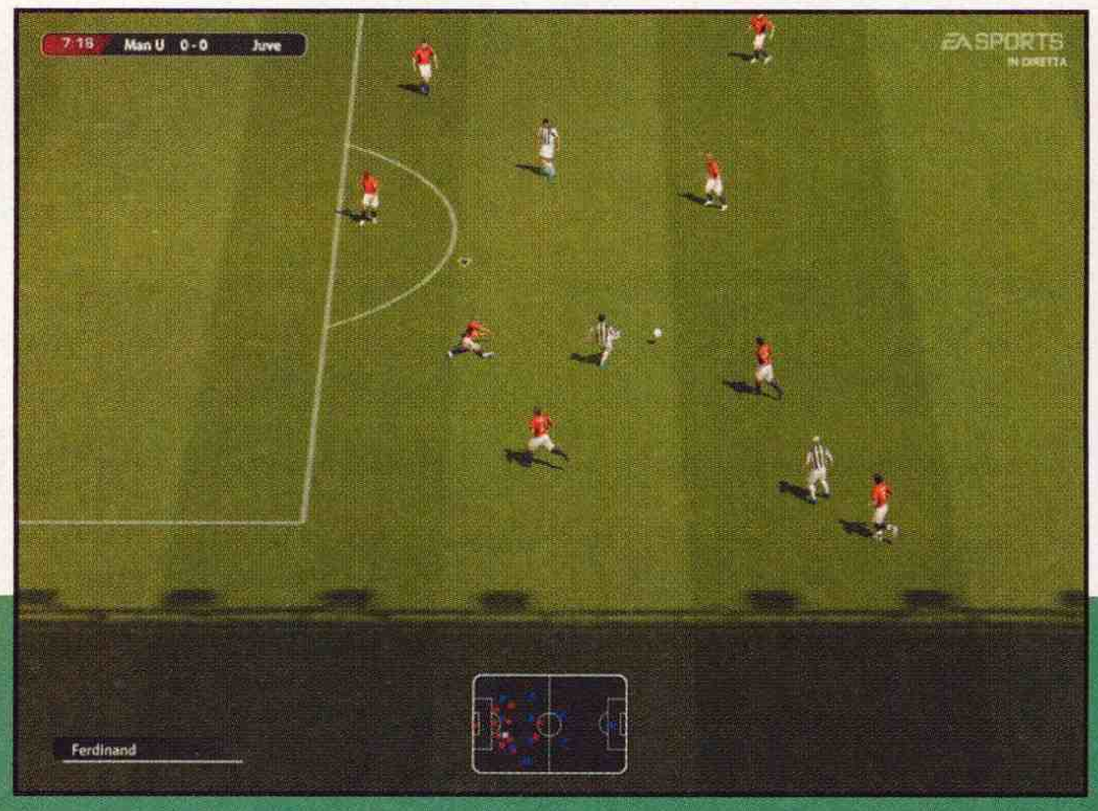
Se il Messina vince con il Milan a San Siro e l'Inter punta allo scudetto, se Capello allena la Juve e Totti&Cassano ne combinano più di Gianni e Pinotto, che FIFA possa diventare più tecnico e piacevole da giocare non è poi una cosa così irrealistica, non credete?

Mi pare già di sentire i commenti sarcastici del popolo dei calcionari su PC. Chiariamoci subito, sono convinto come voi che il pregiudizio nei confronti di FIFA sia ben più che legittimato da alcune vecchie uscite, a metà strada tra l'essere semplici data disk per l'aggiornamento delle rose, che facevano la felicità di quelli che, sprovveduti, amano la sola estetica e non la sostanza. Ma questo non è un motivo valido per applicare ogni anno la formula "FIFA sta al calcio come Holly & Benji stanno a Gilardino e Buffon" a prescindere da tutto e tutti, men che meno questa volta. Sì, perché FIFA Football 2005 rappresenta un taglio netto e deciso con il passato, proponendo un'impostazione completamente rinnovata e che pare imboccare finalmente la strada della giocabilità e del realismo sopra ogni cosa. Forse non saremo di fronte alla rivoluzione definitiva, ma qui ci si diverte davvero.

BASTA SCENDERE IN CAMPO PER CAPIRE QUANTO SIA DIFFERENTE FIFA 2005 RISPETTO A QUALSIASI ALTRO TITOLO DELLA SERIE

TACA LA BALA

Parliamone subito, di questa nuova veste. Basta iniziare una semplice partita amichevole e ritrovarsi in campo per capire quanto sia differente l'approccio di FIFA 2005 al rettangolo verde rispetto a qualsiasi altro titolo della serie, già dalla velocità di gioco meno esasperata, dalla



▲ FIFA Football 2005 rompe col passato e si propone, per la prima volta, come un vero simulatore calcistico.

▲ Stadi, striscioni e pubblicità assieme ai diritti di replicare maglie e facce dei giocatori sono da sempre il punto di forza della serie. E questa versione non è da meno.

possibilità di pensare a chi e come passare la palla, alla disposizione in campo dei propri uomini. L'impressione fin dai primi istanti è decisamente sorprendente, specialmente per chi arriva da una più o meno lunga esperienza con la seria PES: sì, proprio PES, che pare aver insegnato molto alla EA Sports. Paragonare lo stile FIFA a PES può sembrare sbagliato, ma vista la nuova ricerca di concretezza del titolo di casa EA l'accostamento non è poi così ardito, almeno per alcuni aspetti del gioco. La nuova fisicità dei contrasti, ad esempio, ricorda molto quanto visto nella serie di Konami, con giocatori dotati di un'inerzia nei movimenti tale da consentire lo scontro fisico solo quando necessario, altrimenti "ciao belli" e via che l'avversario se ne va palla al piede. Un bel passo avanti, soprattutto per chi si ricorda con cosa si aveva a che fare meno di tre anni fa.

Meno raffinata e rivoluzionaria invece è la fisica della palla vera e propria, più pesante di quella vista nelle precedenti edizioni ma ancora ampiamente migliorabile, specialmente in fase di tiro. Eh sì, perché il tiro ancora lascia dei dubbi: calci da fuori area che hanno dell'imprendibile anche se a tirarli non è un campione riconosciuto, colpi al rimpallo per i quali la tecnica della Nikazzi (tiro, respinta del portiere/difensore/palo a smarcare un altro attaccante, gol inevitabile) sembra andare a nozze, parabole a volte ancora incomprensibili. Tra tutti gli sforzi di miglioramento, insomma, questo sembra l'ambito in cui si dovrà ancora lavorare in futuro. Per il resto, le opportunità di controllo sono state ampiamente aumentate da un nuovo sistema conosciuto come First Touch.

▲ **Con i punti guadagnati sbloccando particolari situazioni è possibile "acquistare" stadi in notturna, terze maglie e altri oggetti da utilizzare per rendere più vari gli scontri.**

PRIMI TOCCHI E CONTROLLER

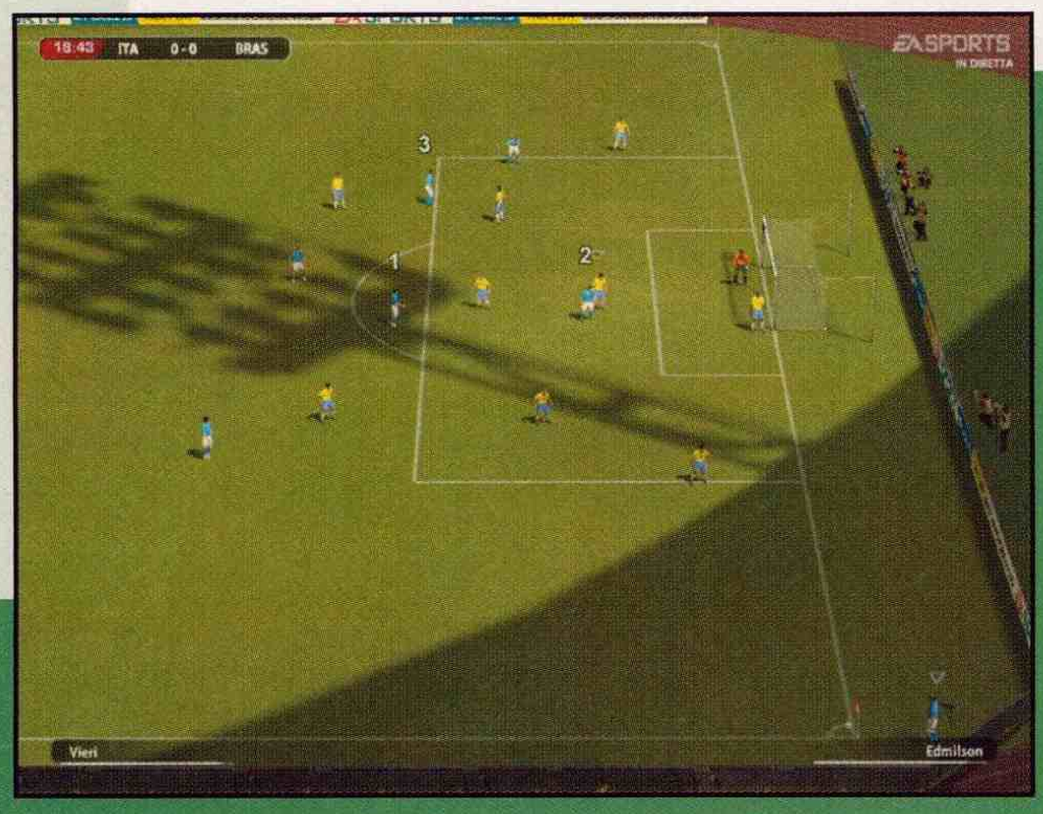
La comunicazione di FIFA 2005 parla chiaro e lo slogan è "Non puoi essere un grande giocatore senza un grande tocco di prima". Questo, in termini pratici, si traduce nell'introduzione di un controllo, utilizzabile muovendo una delle due levette analogiche del pad (che deve quasi obbligatoriamente essere quindi dotato di questi sistemi: un pad USB o un adattatore per controller PS2 si dimostrano necessari per sfruttare al massimo FIFA, esattamente come l'anno scorso), che consente al giocatore che riceve un passaggio o che già controlla la palla di prodigarsi in tutta una serie di movimenti spettacolari dal punto di vista visivo ma anche particolarmente utili in fase di gioco. Grazie al First Touch è possibile farne di tutti i colori, dalle veroniche già straviste alle finte di corpo per smarcarsi in corsa, dai passaggi lunghi ad aggirare il difensore ai repentini cambi di direzione. Il sistema, dopo qualche tempo speso a capirne le tempistiche e il meccanismo, funziona egregiamente, offrendo al giocatore una capacità di controllo piuttosto notevole e limitata solo dalla sua capacità di scegliere il movimento più adatto all'occasione. Anche qui è doveroso fare una considerazione: il First Touch è uno degli esempi di come i programmatori abbiano finalmente intrapreso un percorso di ricerca e di ottimizzazione non tanto legato all'aspetto visivo e "cool" del gioco, quanto alla giocabilità vera e propria. Probabilmente gli ortodossi più oltranzisti storceranno comunque il naso a prescindere, ma la realtà dei fatti è che chi di dovere ha scelto di proporre qualcosa di nuovo e, per una volta, di funzionale alla strategia di gara. Certo, purtroppo questo come ogni altro controllo del gioco soffre gravemente di una lacuna inspiegabile agli occhi

GRAZIE AL FIRST TOUCH È POSSIBILE FARNE DI TUTTI I COLORI, DALLE VERONICHE GIÀ STRAVISTE ALLE FINTE DI CORPO PER SMARCARSI IN CORSA

UNA CARRIERA TUTTA NUOVA

Anche quest'ultima versione di FIFA Football 2005 propone una modalità carriera che ci offre l'opportunità di prendere in mano una squadra "minore" e farci strada fino a conquistare la panchina di uno dei team più forti e titolati al mondo. Le opzioni al riguardo ci offrono una versione in piccolo di quanto disponibile nei cosiddetti manageriali calcistici veri e propri: uno staff con cui migliorare la squadra, il calciomercato, una dirigenza da soddisfare, campionati e coppe... Il tutto lasciando al giocatore l'opportunità di partecipare attivamente alla partita o di utilizzare la sola simulazione per visionare l'andamento dell'incontro. Per molti aspetti questo sistema era ed è decisamente meno completo e corposo di quello offerto da PES, anche se, visto l'alto numero di squadre e campionati disponibili, merita ben più che un ritaglio del vostro tempo. Da segnalare la possibilità di "combinare" il tutto con il futuro Total Club Manager 2005, che vi consentirà di importare la vostra squadra.

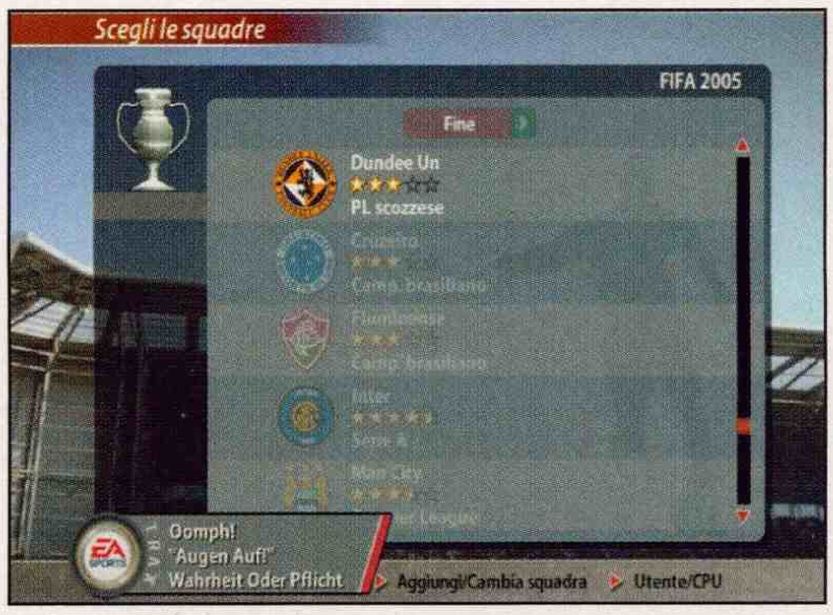
▲ **L'editor di giocatori permette di aggiungere e modificare qualsiasi dettaglio: questo è Antonno, un leggendario giocatore 40enne che in pochi ricorderanno...**



▲ **La scelta dello schema su calcio d'angolo: appena battuto si controllerà direttamente il giocatore che deve ricevere il passaggio.**

COMMENTI IN RIMA

Come ogni anno, è necessario spendere qualche parola di più sulla telecronaca di FIFA, uno degli aspetti più carismatici e al tempo stesso per molti versi deprimenti dell'intero gioco. Volete subito le belle notizie? Eccovele una per una: a "condurre" la descrizione in tempo reale della partita sono state chiamate anche questa volta due voci piuttosto conosciute del calcio televisivo italiano, Bruno Longhi, commentatore dal tono pacato titolare degli eventi calcistici sulle reti Mediaste, e il suo fedele assistente al commento tecnico Giovanni Galli. I due, come nella migliore tradizione delle loro telecronache, accompagnano ogni partita di FIFA 2005 con descrizioni e commenti piuttosto azzeccati, anche se spesso e volentieri (come succede anche nella realtà, ma forse è il sottoscritto ad apprezzare troppo lo stile di altri telecronisti) i ragionamenti lunghi e contorti di cui il dinamico duo è capace traboccano in uno sproloquio sopra le righe sul calcio che nulla ha da spartire con gli eventi del campo. Se a questo aggiungete che il vizio del sistema di FIFA di accoppiare le suddette frasi a situazioni non corrispondenti è rimasto, ecco che avete le dimensioni effettive della situazione: affermazioni su falli da rigore fuori area, annunci di raddoppi di gol inesistenti, pappardelle sull'incapacità dell'arbitro di riconoscere un fuorigioco... Andrà meglio nel 2006?



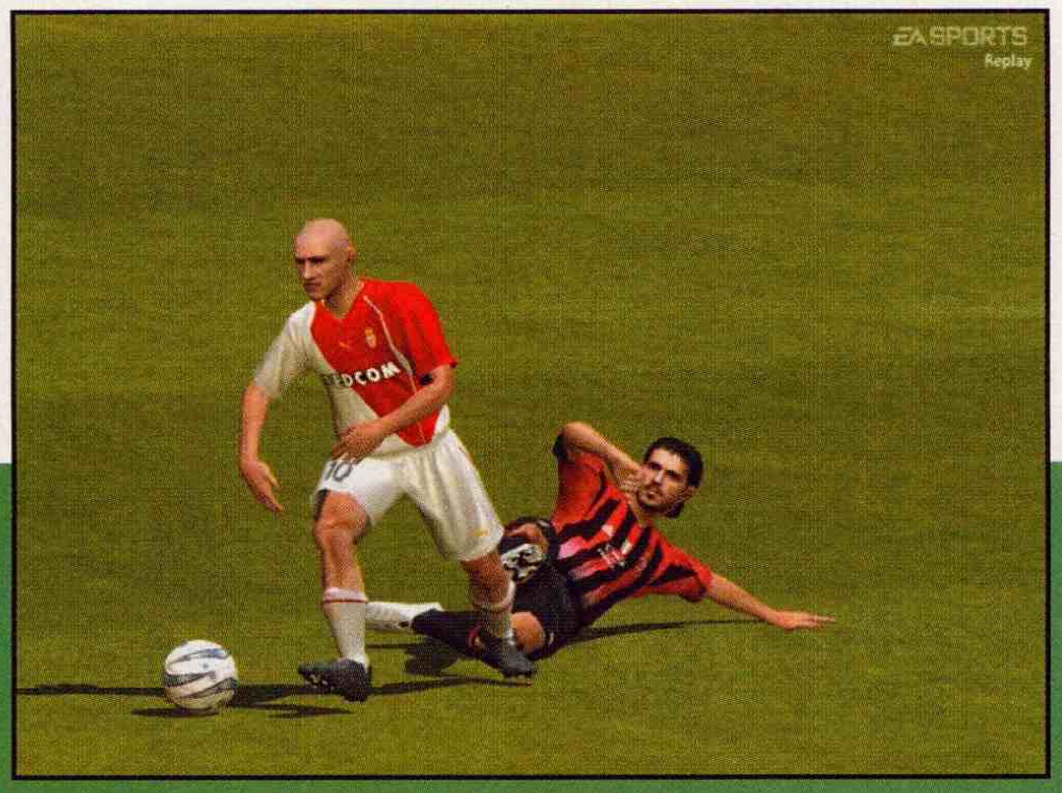
▲ **La disponibilità di squadre di tutti i più importanti Paesi si è ampliata ulteriormente in questa versione.**

di chiunque: l'impossibilità di riconfigurare la posizione di tasti e funzioni sul pad. Non si riesce davvero a capire il perché di questa scelta, che porterebbe tantissimi giocatori di PES ad apprezzare da subito anche FIFA, se potessero semplicemente ritrovare passaggio, cross, tiro e filtrante dove ormai sono abituati da tempo a trovarli...
Sempre in tema di controlli, dobbiamo segnalare come le punizioni sfruttino ancora il sistema di puntamento manuale e le famigerate barre alla PGA Golf, con tanto di cursore da fermare al momento giusto e di punto del pallone da colpire: personalmente non ho mai apprezzato questa tecnica, anche perché non sembra certo produrre tutta questa varietà di colpi.
Sempre in tema di ritorni e riconferme, anche il cosiddetto sistema Off The ball e gli schemi su calcio d'angolo tornano in pompa magna. Questi due aspetti sono ampiamente configurabili prima dell'inizio della partita e sono in grado di aggiungere un po' di tatticismo alle gare pur senza sembrare così incidenti sugli esiti del gioco vero e proprio.

SCAMBIO DI MAGLIE

Abbiamo speso molte parole per descrivere il cuore del prodotto, ma vista l'occasione era necessario. Cerchiamo quindi di condensare qui le informazioni più importanti su tutti gli altri aspetti di FIFA 2005, a partire dalla disponibilità di squadre e campionati. Punto di forza della serie è da sempre la licenza FIFA, che consente di replicare al massimo ogni club, competizione e giocatore del calcio reale. In questa nuova versione possiamo sbizzarrirci con ben 18 campionati nazionali, dalle serie maggiori ai tornei cadetti di decine di nazioni (tutti i campionati europei, più MLS americana, Brasile e Corea) senza dimenticare le rappresentative nazionali. Ogni squadra è riprodotta fedelmente con rose aggiornate alla fine di quest'estate (per intenderci, Stam è al Milan e Davids è all'Inter, ma Cannavaro non si è ancora spostato alla Juve e il Napoli è ancora in serie B...). Maglie e sponsor sono quelli della stagione in corso e gli stadi sono stati riprodotti fedelmente, striscioni e cartelloni compresi. Sul versante grafico si nota una buona qualità delle animazioni e un buon uso dei modelli tridimensionali per giocatori ed elementi del campo, anche se la ricerca della perfezione sembra meno esagerata che in passato. Per quanto riguarda l'audio, invece, segnaliamo un buon uso dei cori durante la partita e una colonna sonora composta da decine di canzoni di respiro internazionale, nonché una telecronaca al solito buona per qualità ma lacunosa per ciò che concerne l'implementazione (ne parliamo più a fondo in un box). Per quanto riguarda le modalità di gioco, la scelta è piuttosto varia e importante: si può procedere a una partita amichevole, a un torneo nazionale, a una coppa inventata dal nulla, alla modalità Carriera e persino provare l'ebbrezza del multiplayer online. Affrontando queste diverse sessioni del gioco si potranno anche conquistare punti ricompensa, spendibili in uno shop per acquistare le terze maglie di

IN QUESTA NUOVA VERSIONE POSSIAMO SBIZZARRIRCI CON BEN 18 CAMPIONATI NAZIONALI



▲ **Le animazioni, pur senza incredibili qualità, sono piuttosto varie e ben legate tra loro, e rendono il movimento dei giocatori abbastanza credibile.**

▲ **Non solo club: in FIFA Football 2005 sono presenti oltre trenta nazionali maggiori.**

MULTIPLAYER ZONE

Come il suo recente predecessore, anche quest'ultima edizione del gioco di calcio di casa EA Sports supporta la modalità multiplayer per tutte le piattaforme: è quindi possibile giocare contro possessori di Xbox e PlayStation 2 affrontandosi in incontri casuali o tornei veri e propri, con tanto di classifiche, chat e leghe private.
Al momento, ci è stato possibile provare soltanto la sola partita casuale e l'impressione, anche se l'avversario era un inglese, è che non ci siano troppi problemi di lag.

▲ La colonna sonora è composta da canzoni provenienti da diversi paesi del mondo. Stendo un velo pietoso sulle due canzoni italiane. Sarà una questione di gusto personale...

molti club, le versioni notturne degli stadi o ancora sbloccare palloni, arbitri, campi di allenamento e canzoni secondo uno schema già visto ma pur sempre capace di regalare qualche ulteriore incentivo di gioco.

GIRONE DI RITORNO

Da tutto quanto detto finora, è piuttosto chiaro come FIFA 2005 sia da considerarsi più che un buon punto d'arrivo, come un nuovo e promettente punto di partenza. Certo, in alcuni aspetti lo "stile FIFA" si sente ancora pesantemente e limita lo spirito nuovo e decisamente più orientato alla strategia/simulazione che traspare in altri, ma come tutte le buone prime la sintonia fine non è certo al massimo e sicuramente andrà adattata e sistemata in futuro. Di sicuro fino a qualche mese fa avremmo tutti quanti preso come barzelletta la possibilità di considerare FIFA qualcosa di differente dal classico (ma pur sempre valido, per carità) arcade, mentre oggi ci sentiamo di dire senza falsi pudori di avere per le mani un prodotto ancora ampiamente migliorabile, pesantemente condizionato dal suo retaggio ma promettente e gradevole come non mai. Se questa non è una buona notizia per tutti gli amanti del calcio virtuale, allora non sforzatevi nemmeno più di tanto di capire i perché di certe affermazioni e fate finta di nulla.
Ricordatevi però che così facendo saremmo ancora tutti quanti a giocare a Space Invaders...

IN ALCUNI ASPETTI LO "STILE FIFA" SI SENTE ANCORA PESANTEMENTE

▲ Al contrario di quanto dicono i commentatori, il rilevamento del fuorigioco pare abbastanza preciso...

◀ La gestione delle punizioni riprende il sistema già visto in passato.

Games machine Star player

COMMENTO

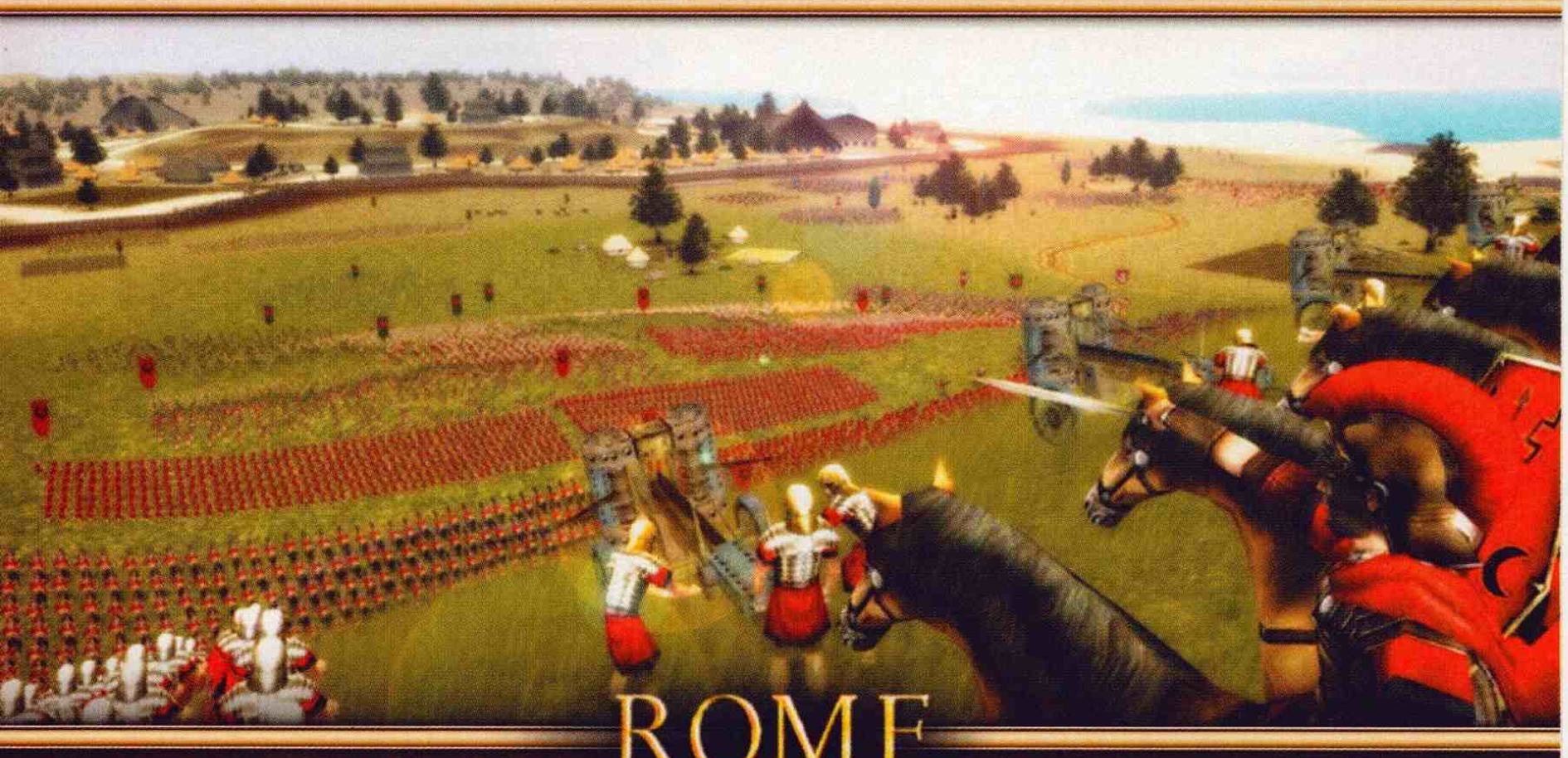
FIFA 2005 è una vera sorpresa e non tanto per la qualità effettiva del prodotto quanto per il radicale cambio di rotta che ha subito questo gioco di calcio rispetto ai suoi predecessori. Gli aspetti arcade che hanno sempre contraddistinto le produzioni EA Sports, questa volta si sono in larga misura sciolti come neve al sole, lasciando liberi i programmatori di proporre un gioco più lento, strategico e tattico come non si era mai visto all'interno della serie.
Permangono alcuni aspetti, anche importanti, poco approfonditi e alcune imprecisioni qua e là che non consentono di gridare al miracolo, ma il lavoro fatto per molti aspetti è sicuramente encomiabile.
Buone le novità relative al sistema di controllo, sulle quali spicca il tocco di prima. Ottima come al solito la disponibilità di squadre e campionati, che godono di un elevato livello di fedeltà. Piacevole la varietà di modalità di gioco proposte, con una menzione particolare per le opzioni dedicate al multiplayer online.
Tecnicamente parlando, l'aspetto estetico di FIFA Football 2005 si attesta su buoni livelli di dettaglio, anche senza incredibili passi avanti rispetto ai suoi predecessori. L'audio, invece, è rimasto gradevole in ogni aspetto dal punto di vista qualitativo, un po' meno se si considera l'implementazione della telecronaca in molte occasioni casuale e approssimativa.

HARDWARE

Per giocare a FIFA Football 2005 è necessaria una CPU a 700 MHz, 128 MB di memoria RAM (256 su Windows XP o 2000), una scheda video da almeno 32 MB compatibile con le librerie DirectX 9.0 e 700 MB di spazio libero su disco fisso. Non obbligatorio ma caldamente consigliato un controller dotato di comandi analogici.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

85



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ripercorri l'evoluzione della serie Total War con noi. Dove? Nell'area Speciali di TGM Online!

SVILUPPATORE
The Creative Assembly

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.totalwar.com

REVIEW

Massimo "NiKaZzi" Nichini | nkz@xenia.it

ROME: TOTAL WAR

La terza incarnazione della serie Total War sbarca tra noi preceduta da immagini mozzafiato e tanti di quei complimenti da far girare la testa. E non sono campati in aria...

Il momento che tutti gli appassionati di battaglie militari simulate stavano aspettando da mesi è finalmente arrivato, Rome: Total War è qui tra noi in tutta la sua incredibile offerta di quantità e qualità. Chi fosse andato a vivere in una grotta nell'ultimo periodo forse ancora non lo sa, ma questa affermazione è più che giustificata da due elementi facilmente identificabili anche solo dando una breve occhiata alle foto qui intorno: il gioco, erede di una serie già più che applaudita in passato, propone infatti un motore grafico capace di gestire migliaia di unità sullo schermo, offrendo al tempo stesso un livello di dettaglio altissimo. Tutto questo senza trascurare in alcun modo la gestione manageriale dell'incarico che andremo a ricoprire: dopo aver vissuto il periodo degli Shogun e il medioevo, questa volta ci caleremo nei panni di una famiglia romana del periodo pre-imperiale. Indovinate un po' quale obiettivo a lungo termine ci attende?

RTW OFFRE DUE DISTINTE MODALITÀ DI GIOCO CHE SI INTEGRANO ALLA PERFEZIONE NELLA CAMPAGNA IMPERIALE

LE GUERRE TOTALI E L'IMPERO DEFINITIVO

Fedele alla struttura di tutti i Total War, anche Rome offre due distinte modalità di gioco: un manageriale a turni "alla Civilization" e uno strategico in tempo reale per risolvere le battaglie sul campo. Questi due differenti aspetti del gioco si integrano alla perfezione nella campagna

▲ Rome: Total War, grazie al suo potente motore grafico, permette di inscenare giganteschi scontri con migliaia di soldati senza che questo vada a discapito di tattica e strategia.

▲ Eventi naturali e scoperte scientifiche possono modificare l'evoluzione di una fazione in qualsiasi momento.

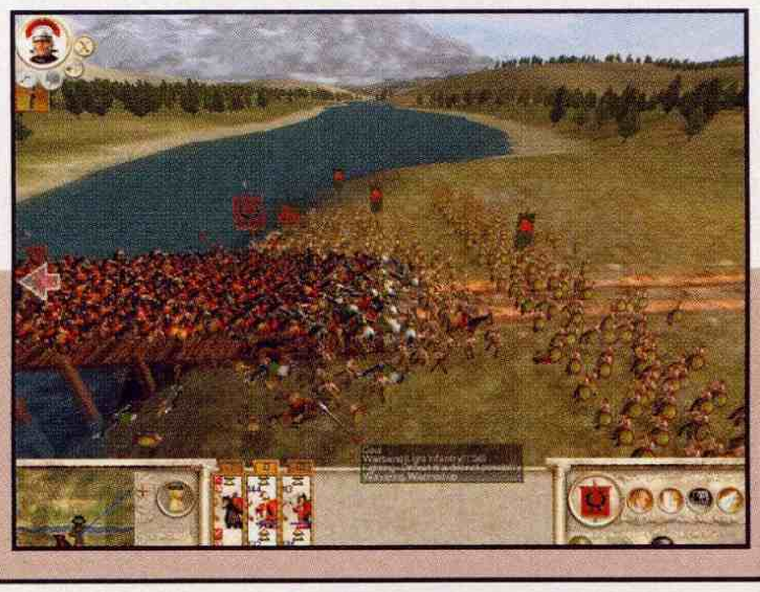
imperiale, piatto forte dell'offerta single player: oltre a questa, è possibile cimentarsi in alcune battaglie storiche celebri o affrontare altri giocatori grazie al supporto multiplayer, gestito dall'ormai onnipresente Gamespy Arcade. Nella lotta per il controllo dell'impero, invece, potremo scegliere tra una modalità breve, legata alla conquista di 15 regioni e alla sconfitta di un paio di fazioni nemiche, o quella completa, nella quale l'obiettivo sarà il controllo di 50 regioni e il dominio sul senato Romano. I simpatici senatori rappresentano una fazione particolare che controlla direttamente una sola zona (il Lazio)... peccato che da loro dipendano tutte le famiglie romane. Il Senato, tra l'altro, può anche commissionare delle missioni per il "bene di Roma", che possono essere viste come piccole quest in grado di fornire ricompense in denaro, in unità e molto altro.
Il mondo antico di RTW presenta diverse civiltà sul campo di battaglia, ognuna dotata di proprie caratteristiche, militari e non. Stiamo parlando di greci, macedoni, egiziani, galli, germanici, bretoni, seleucidi e molti altri ancora, per un totale di circa 20 diverse "razze". Alcune di queste potranno essere utilizzate a patto che riusciate a sconfiggerle almeno una volta (o vincendo la campagna imperiale completa, che sblocca tutte le fazioni in un colpo solo), mentre altre rappresenteranno sempre e soltanto nemici da affrontare a suon di mazzate. Le sopraccitate famiglie romane sono al tempo stesso le fazioni disponibili fin dall'inizio e le più importanti, ovviamente, dell'intero gioco. Potremo scegliere tra la famiglia dei Julii, quella dei Brutii e quella degli Scipii. Ognuna delle tre dispone alla partenza di alcuni territori della penisola italica sotto il suo diretto controllo e dovrà cercare di espandere il dominio di Roma almeno fino a quando non inizieranno le guerre intestine per il controllo della città eterna.
Qualunque sia la fazione sotto il nostro controllo, questa può avvalersi di unità particolari e uniche, mano a mano che svilupperà le tecniche necessarie. Persino le tre famiglie romane hanno a disposizione piccole differenze tra le loro fila, anche se non così evidenti come le altre civiltà: elefanti cartaginesi e cammelli egiziani non reggono il confronto con gladiatori di diversa natura, dopotutto.

▲ **La qualità della rappresentazione delle battaglie è talmente elevata che spesso ci si ferma ad ammirare unità e animazioni, più che pensare ai comandi da impartire.**

S.P.Q.R.

Il Senato romano, nel periodo storico ricostruito da RTW, è la più importante istituzione politica preposta a controllare e organizzare l'attività della nascente forza conquistatrice di Roma. Nel gioco, questa importante "casta" è rappresentata come una vera e propria fazione, indipendente da tutto e tutti. Chiaramente lo scopo del giocatore sarà quello di riuscire a "portare" le scelte del senato ad abbracciare la propria politica, arrivando anche allo scontro vero e proprio con gli altri romani: solo così sarà possibile farsi eleggere Imperatore. Ma il senato non ha solo questa funzione militare: esso assegna alle famiglie incarichi di vario genere, dalla conquista di un insediamento nemico al blocco di un suo porto. Portando a termine queste missioni guadagnerete rispetto e potrete far accedere i membri della vostra famiglia agli incarichi all'interno dell'istituzione, controllandone sempre di più l'operato. Queste divisioni all'interno delle forze romane si presentano come una valida alternativa al solito e banale sistema delle fazioni nemiche, creando un motivo di interesse in più nell'evoluzione del gioco.

▼ **Gli scenari su cui combattere possono presentare ostacoli di varia natura: effettivamente superare questo ponte sembrava più semplice, prima di iniziare...**



CITTADINANZA ROMANA

Il controllo della fazione si traduce, almeno nella parte manage-

LA SEZIONE A TURNI È PARTICOLARMENTE BEN CONGENIATA, AL PUNTO DI REGGERE DA SOLA IL PARAGONE CON TITOLI ESCLUSIVAMENTE DEDICATI A QUESTO GENERE

▲ **La parte manageriale è completa ed efficiente come quella di molti gestionali "puri".**

▲ **La disponibilità di unità diverse per ogni fazione è talmente numerosa e varia che difficilmente vedrete due scontri simili, anche giocando a lungo.**

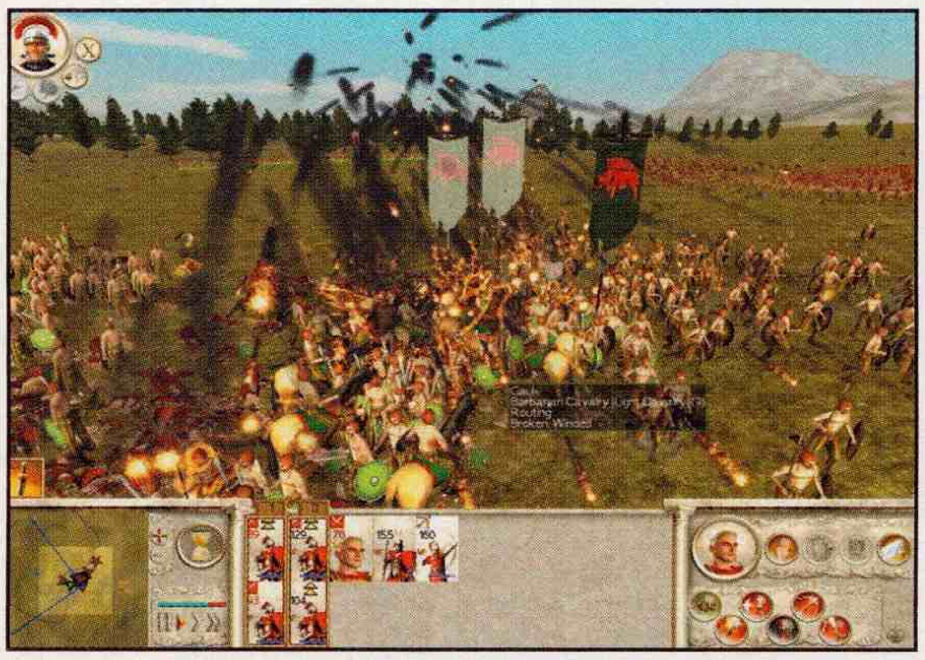
riale del gioco, nella gestione delle città sotto il nostro controllo per sviluppare nuovi edifici e nuove unità da mandare poi in prima linea, meglio ancora se guidate da un generale. Questi comandanti, disponibili solo quando la nostra famiglia produce forze nuove e fresche tramite matrimoni e nascite, sono fondamentali anche al di fuori della battaglia: a seconda delle caratteristiche, ogni generale può essere indicato per gestire al meglio una città (ottimizzando la raccolta di denaro), può influenzare il senato e assumere delle cariche (utili nella prospettiva di arrivare al titolo di imperatore), e ancora guadagnare tratti positivi o negativi a seconda delle proprie azioni.

Sempre parlando della sezione a turni di RTW, dobbiamo notare come questa sia particolarmente ben congeniata, al punto di reggere da sola il paragone con titoli esclusivamente dedicati a questo genere: la mappa in cui sono suddivise Eurasia e bacino del Mediterraneo ad esempio è dettagliata e piena di ponti, passi montani e altri ostacoli naturali, ma anche di risorse da utilizzare per il commercio. Il mare, invece, sarà teatro di furibonde battaglie per il controllo dei porti, ma in questo caso non avremo nessun potere di gestione dello scontro: il gioco, infatti, risolve in automatico le "scaramucce" navali.

La disponibilità di nuovi palazzi poi, è strutturata secondo un albero piuttosto organizzato e dipende dal numero di abitanti dell'insediamento, dal loro stato culturale e dal loro approvvigionamento di cibo. Insomma, la parte gestionale ha tutte le carte in regola per intrattenere il giocatore ben più che tra una battaglia e quella successiva, offrendo parecchie opzioni e mancando solamente in pochi aspetti marginali. Uno di questi è legato alla gestione del senato: vestendo i panni di una famiglia romana si può leggere il pensiero dell'organo di governo sulle varie fazioni, esprimersi per una battaglia feroce, per un contatto amichevole o per una romanizzazione "pacifica" del nemico.

Peccato che le opzioni in realtà non consentano altro che un attacco diretto, perché tra le scelte diplomatiche l'unica voce che si avvicina a questo assorbimento senza spargimenti di sangue sarebbe la proposta di protettorato, che viene rifiutata da tutte le civiltà fino alla loro quasi totale sconfitta.

Anche la gestione dei territori della CPU prevede poche alternative vere allo scontro diretto: potrà capitarvi di assistere a migrazioni di massa da un territorio a un altro perché il PC sta cercando tonnellate di uomini da lanciarci contro. Questa tattica aggressiva obbliga anche il giocatore ad adeguarsi al massacro continuo senza alternative.



▲ Un particolare da notare... le frecce incendiarie! Molte unità hanno attacchi o movimenti speciali a disposizione.

LA FAMIGLIA È LA FAMIGLIA

Un altro aspetto inusuale di RTW è l'introduzione della famiglia. Ogni fazione, romana e non, non è composta da un solo comandante in capo che si trascina per due secoli in maniera poco credibile, ma da una vera e propria genealogia composta da figli maschi che nascono e crescono fino all'età adulta (16 anni), che diventano prima giovani generali, poi sposi fedeli e infine invecchiano fino a lasciare spazio alla propria progenie. L'albero che si crea in questo modo può essere arricchito dai mariti delle figlie di sesso femminile, ma può essere anche minato da tragici lutti improvvisi, oltre che dalle inevitabili sconfitte sul campo.

IL CAMPO (SANTO) DI BATTAGLIA

Se quanto detto della parte manageriale non può che essere in linea di massima ben più che positivo, la sezione in tempo reale dedicata agli scontri non lascia spazio nemmeno a qualche piccola incertezza. Della qualità del motore grafico tridimensionale di RTW si è detto molto, e a ragione. Dovete sapere, infatti, che è capace di gestire in maniera eccezionale un numero impressionante di soldati, offrendo per ognuno una maniacale attenzione nelle animazioni e soprattutto nelle texture. Ma non è solo questo aspetto a far urlare di piacere gli appassionati del genere: campi da battaglia ultradettagliati e fedeli riproduzioni della situazione creatasi nel manageriale a turni, assedi a città molto più complessi dei precedenti titoli della serie e tutta una serie di opzioni tattiche inedite fanno ancora di più, a livello di gameplay, della sola estetica del gioco. Sul piano pratico, c'è da notare come

IL MOTORE GRAFICO TRIDIMENSIONALE DI RTW È CAPACE DI GESTIRE IN MANIERA ECCEZIONALE UN NUMERO IMPRESSIONANTE DI SOLDATI

▲ Il controllo delle vie marine è fondamentale per tenere aperte le rotte commerciali e per poter spostare velocemente le armate.

▲ L'inquadratura può essere spostata e ruotata per controllare l'andamento delle truppe sul campo o il più piccolo dettaglio. Maniaci, siete stati accontentati!

MULTIPLAYER E BATTAGLIE FAMOSE

Inevitabilmente, nel corso della recensione abbiamo parlato principalmente della campagna imperiale, fulcro della proposta ludica di RTW. Come accennavamo all'inizio dell'articolo, però, il gioco non è stato pensato solo per essere godibile in questa forma, e propone altre due varianti non trascurabili. La più comune, ma non per questo meno gradita, è la presenza del multiplayer: in tutto il mondo si è già scatenata da tempo l'attesa per RTW e gli appassionati della serie già stanno affilando le armi per questo nuovo gioiello di strategia. L'altra opportunità permette di godere appieno del solo aspetto strategico in tempo reale del gioco: selezionando dall'elenco uno tra la decina di scenari disponibili (a cui sicuramente altri se ne aggiungeranno in seguito) o creando dal nulla una situazione a piacimento, sarà possibile lanciarsi direttamente nel vivo dell'azione tralasciando tutto il "blocco" manageriale del gioco. In questo modo è possibile scegliere le fazioni sul campo, la composizione degli eserciti (fissando un limite in denaro per rendere equilibrato lo scontro) e il tipo di territorio in cui affrontarsi. Buon divertimento, generali!

CHIUNQUE ABBIA APPREZZATO IL GAMEPLAY DI MEDIEVAL TOTAL WAR SI SENTIRÀ ASSOLUTAMENTE A SUO AGIO IN RTW FIN DALLE PRIME BATTAGLIE

RTW si dimostri ancora più frenetico e veloce dei suoi predecessori, rendendo necessario mettere in pausa l'azione per valutare ordini e posizione delle proprie truppe per scongiurare totali disfatte. Nonostante la possibilità di raggruppare diverse unità, ad esempio, sarebbe da pazzi ordinare a migliaia di uomini di attraversare contemporaneamente un ponte o una breccia nelle difese di una città: il risultato sarebbe una congestione colossale ben poco strategica.
Fortunatamente, la possibilità di modificare l'inquadratura per seguire vari punti del campo consentirà di valutare al meglio anche le situazioni più complicate. Chiunque abbia apprezzato il gameplay di Medieval: Total War si sentirà assolutamente a suo agio in RTW fin dalle prime battaglie... anche se probabilmente capiterà anche a voi di trascurare gli ordini almeno nei primi scontri, mentre vi perdete nella magnificenza di compagnie a cavallo che aggirano e caricano poveri fanti, falangi macedoni che si preparano allo scontro come una possente muraglia di lance e tutte le più celebri situazioni che il periodo storico ha da offrire in termini epici.

LA FINE E L'INIZIO

Se a guardare le immagini qui a corredo temete che la vostra scheda grafica possa esalare un ultimo respiro, non temete. Una delle caratteristiche più apprezzabili del gioco è la grande scalabilità con cui è stato ideato, che permette anche ai comuni mortali di apprezzare gran parte delle caratteristiche strategiche del titolo, perdendo magari solo qualcosa: lasciando per esempio le truppe sincronizzate su un'unica animazione si riduce in parte l'impatto cinematografico degli scontri, ma si guadagna prezioso tempo di calcolo. Visto che siamo in ambito tecnico, è da sottolineare la cura con cui è stato realizzato l'accompagnamento sonoro, specialmente per ciò che concerne i brani di sottofondo e gli effetti sul campo di battaglia. A conti fatti, RTW si dimostra essere ben più che il seguito di una saga già di per sé di grande qualità.

▲ **Gli assedi alle città possono essere portati avanti fino a costringere gli abitanti alla resa.**

◀ **Il senato gioca un ruolo fondamentale in RTW: conquistarne il controllo è molto più difficile di quanto possiate immaginare.**

Games machine Top Score

COMMENTO

Rome: Total War è un gran bel manageriale a turni. Offre tantissime opzioni per governare le regioni conquistate, per sviluppare le città sotto controllo, per organizzare eserciti e inviarli a fronteggiare il nemico, per gestire la diplomazia con le altri fazioni, nemiche dell'Impero Romano o facenti parte di esso. Consente inoltre di sfruttare il commercio e mette a disposizione generali e governatori per le città secondo un sistema basato sulla famiglia romana dell'epoca. Ma RTW è anche e soprattutto un RTS strategico nella migliore tradizione della serie Total War, con un motore grafico mai così spettacolare e con una vagonata abbondante di situazioni strategiche da risolvere sul campo: agguati, assedi ai villaggi, scontri tra giganteschi eserciti in campo aperto. La cosa veramente incredibile è che ognuna di queste due incarnazioni basterebbe per ottenere un giudizio più che positivo, ma sommandosi, il risultato non può che essere da applausi su tutta la linea. Non sono sufficienti qualche piccola incertezza futile qua e là per azzoppare tanta grazia, e questo è forse il più grande successo dei Creative Assembly. Tra fazioni sempre differenti da affrontare (e volendo anche da controllare) e battaglie mai uguali due volte di fila, ci vorrà veramente molto per stancarsi di questo nuovo titolo. Rome: Total War Rex!

HARDWARE

Le richieste hardware di Rome: Total War sono decisamente sopra la media, ma per un gioco di questo peso non sono nemmeno troppo elevate. Per vestirvi da legionari è necessario possedere come minimo un PC dotato di processore a 1 GHz, 256 MB di RAM, una scheda video compatibile con DirectX 9.0b con almeno 64 MB di memoria e circa 2.9 GB di spazio libero su disco fisso.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

93

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ami la saga di Guerre Stellari? Vieni a discuterne sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Pandemic Studios

PUBLISHER
LucasArts

DISTRIBUTORE
Activision

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO INDICATIVO
€ 49,90

SITO
www.lucasarts.com/

REVIEW

Massimiliano "Samp" Pavan **samp@xenia.it**

STAR WARS BATTLEFRONT

Avete giocato a Knights of The Old Republic? Vi siete divertiti con Star Wars Galaxies? Bene, allora sarete felici di scoprire che Battlefront non ci assomiglia per niente... Ecco a voi l'ennesimo gioco ispirato a Guerre stellari!

La vita dell'appassionato di Guerre Stellari è piena di complicazioni: quando esce un film della serie, il fan è destinato a scontrarsi con code infinite ai botteghini del cinema per comperare un biglietto in buona posizione. Il vero fanatico va a vedere il film nel giorno in cui esce, aspettare un giorno in più è una pratica fortemente condannata dalle leggi dell'Impero. Inoltre, ogni sei anni vengono commercializzate le riedizioni dei film della prima trilogia: l'appassionato si sente in dovere di comperare ogni singola uscita e, successivamente, alla decima visione consecutiva in una settimana, commentare ogni singolo cambiamento insieme agli altri amici invasati. Aggiungiamo a queste spese anche quelle necessarie ad acquistare ogni singolo videogioco di Star Wars pubblicato su personal computer e console: insomma, come ho scritto all'inizio di questa recensione, per l'appassionato D.O.C. la vita è un vero e proprio disastro. Guarda caso, non più tardi di un mesetto fa è stata pubblicata la trilogia originale in DVD e ora, per non perdere il treno pubblicitario che accompagna l'uscita di qualsiasi tipo di prodotto cinematografico anche lontanamente collegato a Guerre Stellari, LucasArts pubblica Star Wars Battlefront, ennesimo titolo ispirato alla saga (quanti ne sono

STAR WARS BATTLEFRONT È UN CLASSICO SPARATUTTO DA GIOCARE IN PRIMA O IN TERZA PERSONA

▲ Un'ambientazione molto particolare che gli amanti di Star Wars riconosceranno all'istante. I riflessi non sono il massimo, però.

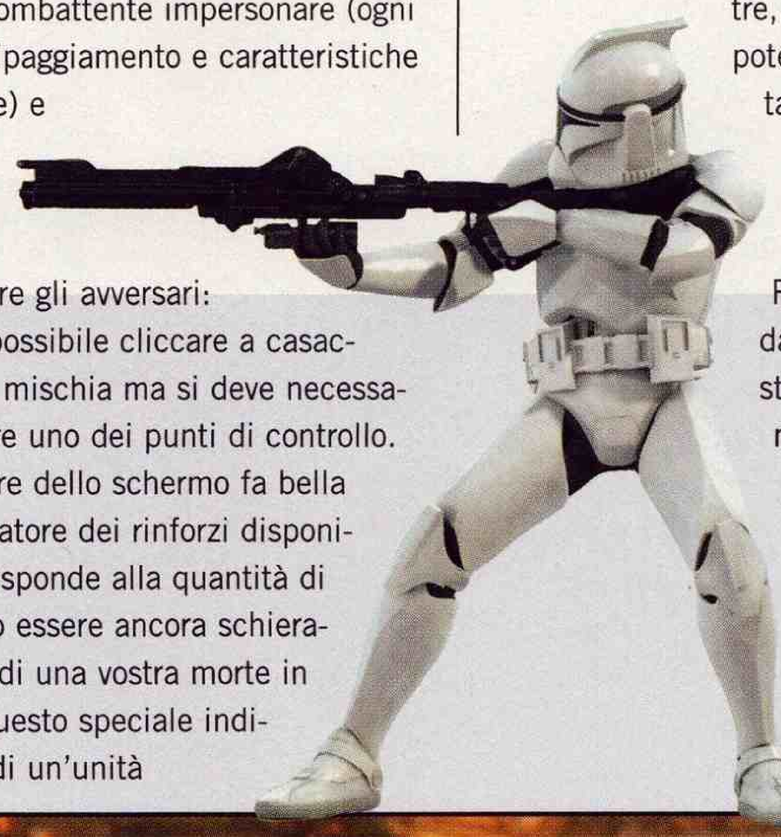
▲ Un Droideka in tutto il suo splendore: in questo momento sta utilizzando il generatore di scudi per proteggersi dagli attacchi nemici.

usciti in venti anni?), programmato dai californiani dei Pandemic Studios.

UN GIOCO IMPERIALE

Star Wars Battlefront è un classico sparatutto da giocare in prima o in terza persona: infatti, a seconda della vostra volontà, è possibile cambiare visuale in tempo reale con la sola pressione di un tasto. In realtà, l'approccio al gioco rimane identico e la differenza tra le due inquadrature è quasi nulla, se si esclude qualche leggera differenza nel campo visivo. Il titolo Pandemic ricostruisce le grandi battaglie viste nei film della quasi doppia trilogia di George Lucas, mettendo il giocatore nei panni di un'unità di fanteria mandata allo sbaraglio in prima linea insieme ai compagni d'esercito: le due campagne preparate dai programmatori narrano i fatti avvenuti durante la guerra dei cloni e la guerra civile galattica. Lo scopo di ogni scontro, è la presa di tutti gli importantissimi punti di controllo disseminati sulla mappa oppure l'eliminazione di tutti i soldati dell'esercito nemico. Una volta caricata l'arena di gioco, dovrete scegliere che tipo di combattente impersonare (ogni unità possiede equipaggiamento e caratteristiche differenti dalle altre) e la zona in cui avete deciso di materializzarvi per iniziare a massacrare gli avversari: ovviamente non è possibile cliccare a casaccio e buttarsi nella mischia ma si deve necessariamente selezionare uno dei punti di controllo. Nella parte superiore dello schermo fa bella mostra di sé l'indicatore dei rinforzi disponibili: il numero corrisponde alla quantità di soldati che possono essere ancora schierati. Nell'eventualità di una vostra morte in battaglia, infatti, questo speciale indicatore diminuisce di un'unità mentre il gioco ritorna alla schermata iniziale dello scenario, permettendovi così di selezionare un nuovo soldato e punto di partenza. Come avrete certamente capito, se il vostro esercito non ha il possesso di almeno un punto di controllo, non potranno mai scendere in campo i rinforzi e la battaglia, quindi, sarà persa. Per conquistare questi obiettivi strategici è sufficiente uccidere tutti i nemici a loro guardia e sostare nell'area fino a quando il punto non cambia colore: più facile a dirsi che a farsi. Sul campo, inoltre, sono presenti numerosi e potenti mezzi corazzati da pilotare e sfruttare a proprio vantaggio: torrette di guardia, caccia, pesanti camminatori e altro ancora.

▲ **L'interno di un camminatore: è possibile utilizzare due armi poste in due punti diversi del mezzo.**



Rispondo subito alla domanda che gli appassionati si stanno facendo in questo momento nel loro cervellino: sì, può capitare che X-Wing e Tie Fighter si scontrino, ricreando quel duello che fece la fortuna del gioco più bello, almeno a mio giudizio, ispirato a Guerre Stellari.

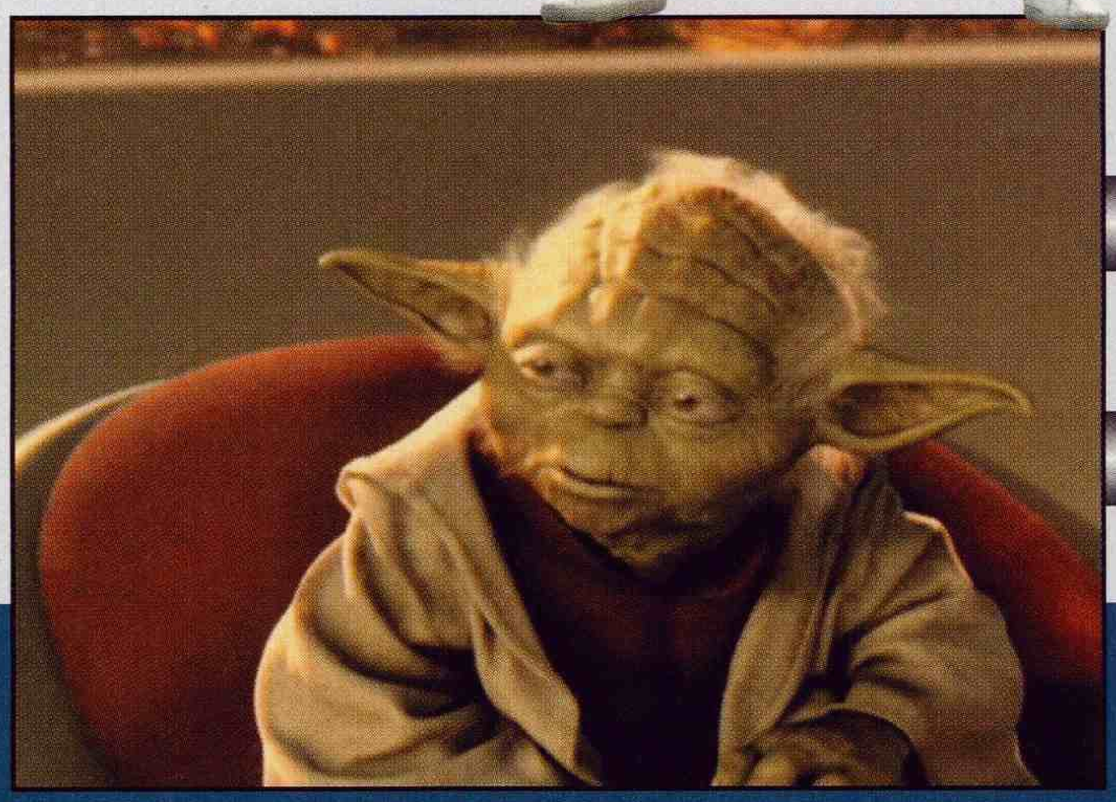
VITA DA EROE

Nel corso delle campagne a giocatore singolo e nelle battaglie multigiocatore online, è possibile avvalersi di un aiuto degli eroi, controllati dal computer. Questi personaggi, più resistenti e forti rispetto ai soldati semplici, sono i veri protagonisti nelle scene dei film ricreate virtualmente da Battlefront. Armati di una spada laser, i nostri eroi fanno bella mostra di sé... peccato non poterli impersonare, sarebbe stata un'aggiunta interessante e un punto a favore per la giocabilità. Il nostro consiglio è di disabilitarli nella modalità online: meglio affrontarsi ad armi pari senza l'ingombro dei bot eroici.

FACILITÀ ESTREMA

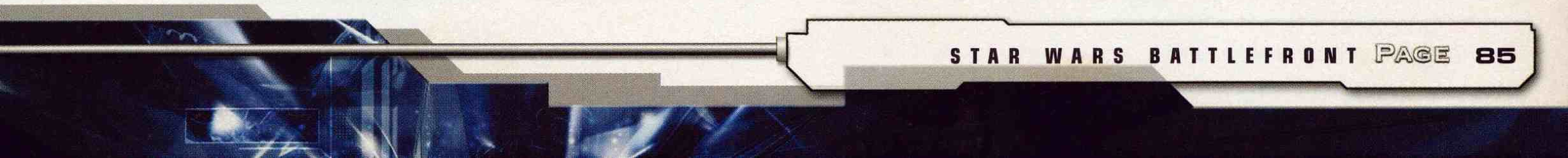
Lo scontro tra due enormi eserciti, manovrati quasi totalmente dal computer, dovrebbe equiparare il giocatore a un tassello di un mosaico. In realtà, a livello normale il vostro esercito e quello avversario più o meno si equivalgono e il vostro compito sarà quello di far pendere l'ago della bilancia dalla parte giusta: lavoro incredibilmente facile da svolgere poiché l'intelligenza artificiale dei bot è scarsa. Completare le due campagne richiede una manciata di ore, un lungo pomeriggio dovrebbe essere sufficiente. Incredibile vero? Fortunatamente, in questi casi viene in soccorso l'opzione per il gioco online,

IL VOSTRO COMPITO SARÀ QUELLO DI FAR PENDERE L'AGO DELLA BILANCIA DALLA PARTE GIUSTA



▲ **Il maestro Yoda non può mancare in un gioco di Guerre Stellari. Senza di lui, il mondo non sarebbe lo stesso. Che la forza sia con voi...**

▲ **La prima battaglia della campagna è ambientata su Naboo: a quello scudo, il nostro fucile non fa nemmeno il solletico.**



COMMENTO

Star Wars Battlefront rappresenta l'ennesimo tentativo di sfruttare un marchio che funziona da solo, in grado di regalare hype e fama a tutto quello che tocca. L'ultima fatica targata LucasArts va interpretata come la versione griffata Guerre Stellari di Battlefield, e la cosa, francamente, non ci dispiace. Il problema fondamentale, è che per godere appieno di BF avrete necessariamente bisogno di una connessione a banda larga, dal momento che, in sigle player, il gioco non entusiasma più di tanto, complice un'Intelligenza Artificiale degli avversari controllati dalla CPU veramente scarna. Online, invece, le cose cambiano e parecchio. Se trovate i giusti compagni, le cose cominciano a farsi un attimino più tattiche e il divertimento è garantito. Purtroppo però, esattamente come accadde con Battlefield, i server sono ora popolati da gente che, pur facendo parte della stessa squadra, non esita a sparare addosso ai compagni per "rubare" un mezzo di trasporto… è un difetto di gioventù, che verrà risolto dalla selezione naturale cui sarà sottoposto il prodotto della Lucas. Il voto va quindi riferito alla parte multiplayer del gioco, che poi è quella su cui Activision ha puntato tutto. In altre parole, dare un giudizio sul single player sarebbe come giudicare una macchina guardando solamente il baule…

HARDWARE

I requisiti minimi per combattere nei campi di Battlefront sono i seguenti: processore a 1 GHz, 256 MB di RAM, una scheda video con supporto al T&L (niente GeForce 2 MX) e 64 MB di RAM e DirectX 9.0c.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

78

BATTLEFRONT È TECNICAMENTE VALIDO E VISIVAMENTE GRADEVOLE GRAZIE ALL'AMBIENTAZIONE STELLARE

senza la quale Battlefront non avrebbe alcun motivo di esistere se non per fini collezionistici. Giocare su internet permette, infatti, di scontrarsi in sanguinose battaglie senza che dei bot rovinino l'esperienza: a questo punto il problema è trovare un server in grado di ospitare un grande numero di giocatori (trentadue è il numero ideale) e soddisfare le nostre esigenze di velocità. Purtroppo, al momento della stesura della recensione, non ci sono server ospitati in Italia: la vera padrona delle battaglie è la lag, a meno che non si riesca a trovare qualche server tedesco in grado di garantire un ping appena accettabile. Non scoraggiamoci, con la diffusione capillare del gioco nelle case degli utenti nostrani la situazione è destinata a migliorare.

MA RULLA O NON RULLA?

Dal punto di vista tecnico, devo sottolineare la leggerezza del motore grafico: i possessori di computer non eccessivamente recenti potranno godere di una buona fluidità con un buon livello di dettaglio. Peccato che Battlefront non sia in grado di reggere il paragone con i suoi concorrenti: abbiamo ancora negli occhi le meraviglie di DooM 3. Capisco che il gioco dei Pandemic non sia in diretta competizione con quello della id Software ma, a questo punto della storia videoludica, è richiesta a tutti gli sparatutto una grafica da urlo. Battlefront è tecnicamente sufficiente e visivamente gradevole grazie all'ambientazione stellare ma questo non basta a soddisfare i palati dei giocatori più esigenti. Le musiche nel complesso sono discrete: l'inconfondibile e mitico tema iniziale, a distanza di un quarto di secolo dalla sua composizione, è ancora in grado di emozionare. Il richiamo alle composizioni di John Williams, autore della colonna sonora dei film, è continuo: peccato che il risultato complessivo sia uno sterile collage di diversi temi, un semplice accompagnamento e nulla di più. Lo spazio per la recensione è terminato, largo al commento.

LE UNITÀ DI FANTERIA

Nel corso del gioco capiterà di prendere le parti di diverse fazioni: Alleanza Ribelle, Impero Galattico, i cloni della Repubblica e, infine, i droidi del CIS. Le unità di fanteria tra cui scegliere la preferita sono quattro, comuni a tutte le forze. A queste va aggiunta la classe speciale che, invece, è propria di ogni esercito. Di seguito l'elenco dei mestieri disponibili.

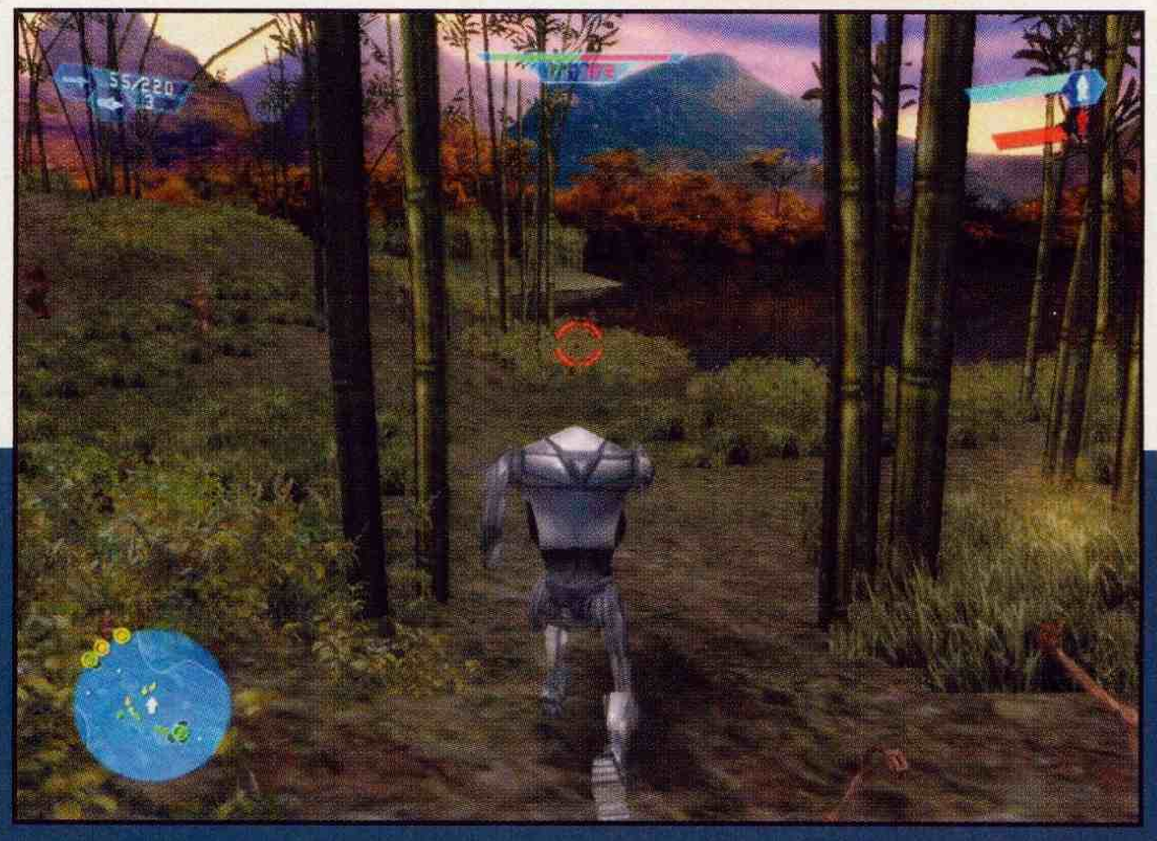
SOLDATO SEMPLICE
Armato di un semplice fucile è adatto agli scontri con altre unità di fanteria.

ASSALTATORE
Equipaggiati con potenti lanciarazzi, sono vitali nella lotta contro i mezzi corazzati ma particolarmente vulnerabili nei duelli corpo a corpo.

PILOTA
Le armi a sua disposizione sono particolarmente scarse, ma è in grado di riparare i mezzi d'assalto e di fornire un supporto ai compagni.

CECCHINO
Il nome dice tutto. Armati di un fucile di precisione, amano eliminare i nemici da lontano.

UNITÀ SPECIALI
L'Alleanza può fare affidamento sui Contrabbandieri Wookiee, l'impero sugli aggressori, la Repubblica sui Cloni Jetpack mentre il CIS sul Droideka, un superdroide. Queste unità sono più difficili da comandare ma sono in grado di fare la differenza.



▶ L'universo di Star Wars è bello perché è vario. Deserti, pianure, ma anche foreste, come in questo caso.

FLATOUT

SETTEMBRE 2004:
PREPARATEVI A SPACCARE TUTTO.

PlayStation.2

XBOX

PC CD ROM

LEADER

BUGBEAR ENTERTAINMENT

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF diffusion

EMPIRE INTERACTIVE

FlatOut © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. Développé par Bugbear Entertainment. Software Technology © 2004 Bugbear Entertainment. Tous droits réservés. Le logo Bugbear Entertainment est une marque déposée de Bugbear Entertainment Inc. Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans d'autres pays et sont utilisées avec la permission de Microsoft. "PlayStation" et "PS" sont des marques déposées d'Empire Interactive Europe Ltd. au RU /Europe et/ou dans d'autres pays. Le logo PlayStation © 2 est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online trovi tutti i wallpaper di Silent Hill 4 per rendere il tuo desktop davvero inquietante!

SVILUPPATORE
Konami Tyo

PUBLISHER
Konami

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO INDICATIVO
€ 39.00

SITO
www.konami.com/silenthill4/

REVIEW

Gianluca Cardinali **abbath@xenia.it**

SILENT HILL 4: THE ROOM

È cominciato tutto con Harry, è proseguito James quindi è arrivato il turno di Heather. Oggi tocca a Henry Tonwshend, misteriosamente rinchiuso in casa sua. Il tutto ha un unico, torbido denominatore comune: la ridente località di Silent Hill.

La scuola dell'orrore? Beh, non è una novità, almeno su schermo TV. Buffy l'Ammazzavampiri (se non la conoscete dovreste vergognarvi!) ha ottenuto un tale e inaspettato successo (otto stagioni) che è stata affiancata da prodotti cinematografici come The Faculty e Scream, che a loro volta hanno reso il filone horror-adolescenziale di grande, grandissimo successo. La formula è semplice: ragazzi come tanti altri che si trovano in bilico tra i classici problemi adolescenziali ed eventi non proprio nella norma, la maggior parte delle volte soprannaturali. Tra la massa di Survival Horror sbucati come funghi dopo l'avvento del primo Resident Evil (era il 1996), la serie edita da Konami ha sempre avuto un ruolo piuttosto rilevante. Le sue atmosfere malsane, la perenne oscurità, e soprattutto le tormentate vicende che alimentano la leggenda di questa località maledetta, sono ben impresse nell'immaginario di chiunque abbia mai per lo meno tentato di portare a termine uno dei tre capitoli che precedono questo "The Room". Alla quarta "fermata", i programmatori nipponici hanno evidentemente avvertito il bisogno di smuovere le acque: ce n'eravamo accorti una prima volta durante l'ultimo E3, dove eravamo tutti rimasti piacevolmente colpiti per quello che si profilava essere l'ennesimo passo avanti di una saga fondamentale nello sviluppo di questo genere di giochi.
Ma si sa, lo scopo dell'hype è spesso quello di deluderci una volta istallato il codice definitivo, e allora ci sta anche che il nuovo Silent Hill, dopo un'abbondante decina di ore di gioco, inizi a emanare la sgradevole sensazione d'inferiorità rispetto ai suoi precedenti: vediamo perché.

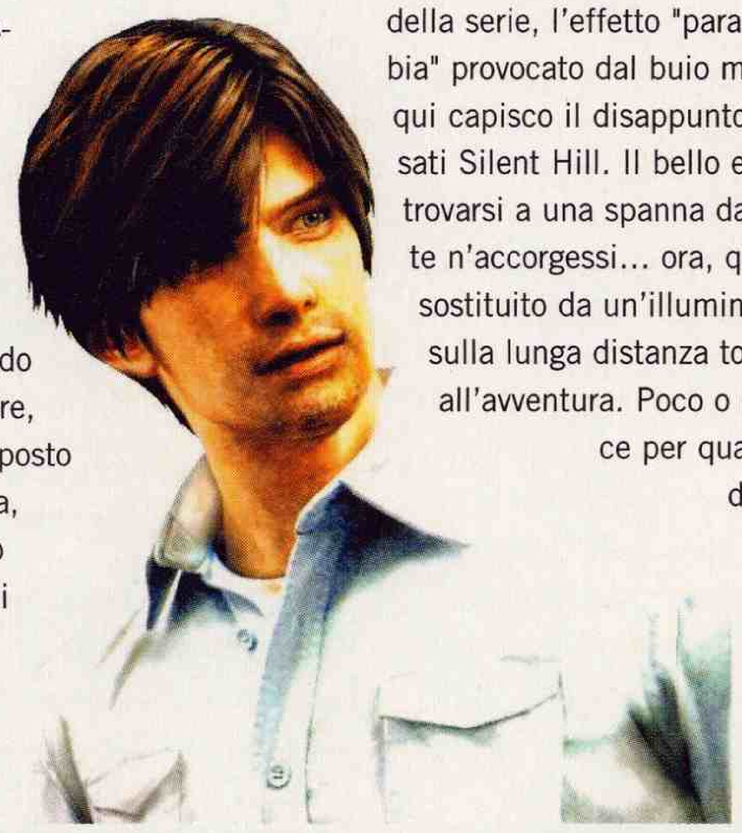
ALLA QUARTA "FERMATA", I PROGRAMMATORI NIPPONICI HANNO EVIDENTEMENTE AVVERTITO IL BISOGNO DI SMUOVERE LE ACQUE.

▲ Ecco una delle prime scene pesanti... se non fosse per la sagacia del protagonista, che la raccoglie da terra sussurrandole qualcosa tipo "tutto a posto?"...

▲ Gli incubi di Henry rendono le quattro mura dentro cui vive un vero inferno: qui uno zombie sbuca dalla parete.

OGGI NON ESCO, FIRMATO HENRY TOWNSHEND

Vi racconto una bella storia: c'è un ragazzo sulla trentina, apparentemente tranquillo e come tutti gli altri, che vive da solo nel suo comodo appartamento in città. Tutto bene fino a quando Henry, questo il suo nome, comincia a notare una serie di inspiegabili segnali: qualche incubo di troppo, cavi della corrente tagliati e alcuni strani simboli comparsi sulle pareti di casa. Da "inspiegabili" questi fenomeni diventano tuttavia "inquietanti" quando, dopo l'ennesimo incubo, Henry si ritrova la porta di casa pesantemente incatenata, per di più accompagnata dal suggerimento "Don't Go Out!" scritto col sangue; non fosse abbastanza, si è pure aperto uno strano tunnel che, dallo sgabuzzino, porta chissà dove. L'unica via per uscire da questo "tormento casalingo" rimane quella di infilarsi nel tunnel e scoprire cosa si trova dall'altra parte. Da questa coraggiosa ma inevitabile decisione parte il vero e proprio "viaggio" di Silent Hill 4: un'avventura che porterà il protagonista (e non solo lui) in una dimensione parallela legata a Silent Hill, in un pauroso e tormentato andirivieni tra le mura domestiche e le ambientazioni della cittadina maledetta. Ogni viaggio attraverso i tunnel avrà ripercussioni sul mondo reale, e come sempre la trama andrà infittendosi man mano che verranno a galla nuovi misteri. Gli unici contatti con la realtà, Henry li avrà buttando un occhio fuori dalle finestre, sbirciando dallo spioncino posto sulla porta super-incatenata, oppure spiando da un buco nella parete la sua vicina di casa, la fascinosa Eileen, che interpreterà un ruolo che andrà ben al di là della semplice bellezza sconosciuta. Volendo giocare a fare i piccoli detective, il primo indizio curioso ce lo dà proprio la misteriosa presenza dell'orsacchiotto Robbie, apparso già in SH3, che si trova nella sua camera.



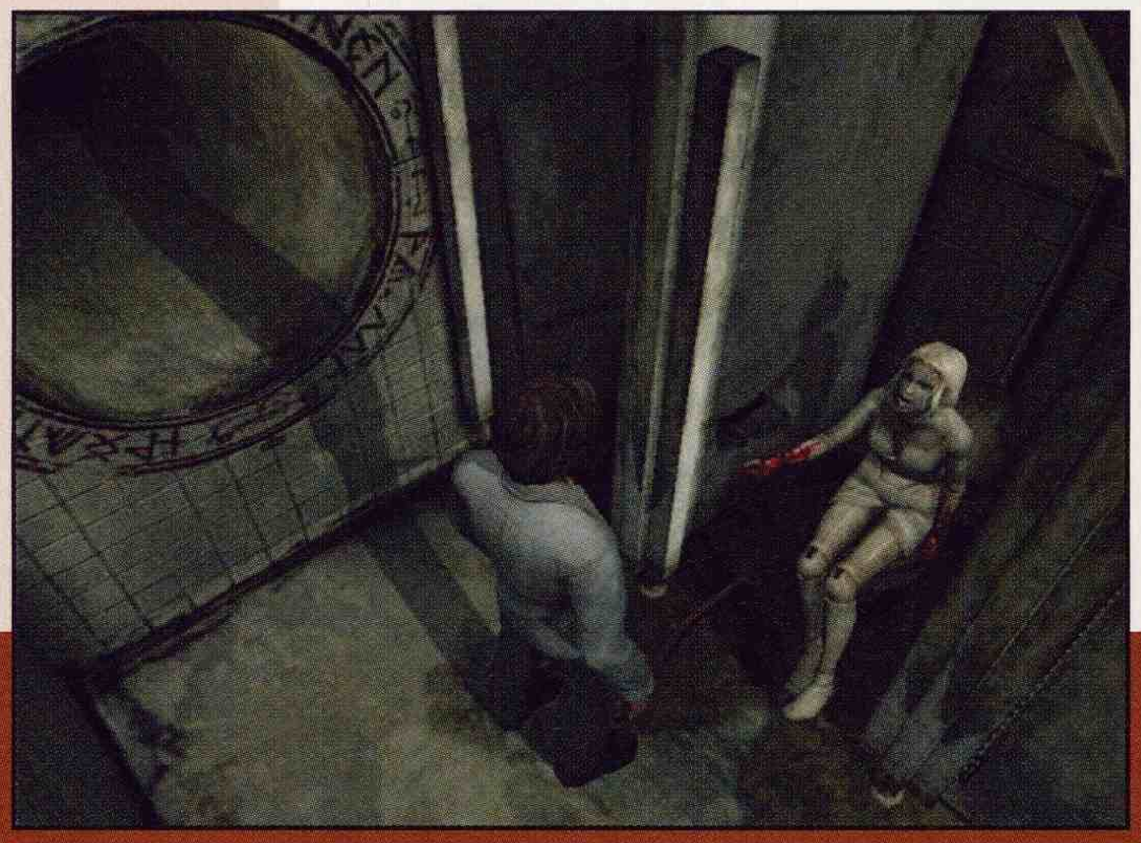
DI QUESTO PASSO, NON ESCO NEPPURE DOMANI

Chi ha già giocato uno dei capitoli precedenti non ha bisogno di troppe delucidazioni in merito alle meccaniche di gameplay di questo titolo; ciò nonostante, visto che stiamo trattando un "marchio" che su PC non può vantare tutte quelle credenziali che invece rivendica su console, penso sia bene affrontare questo discorso con una certa attenzione. Le innovazioni apportate al canovaccio principale, infatti, sono più d'una: la prima a emergere riguarda la visuale in prima persona utilizzata per muoversi negli ambienti casalinghi. Durante queste fasi, che fino a metà gioco assomigliano più a delle pause tra le spedizioni a Silent Hill (dopo le quali cominceranno ad arrivare i morti... uff!), comanderemo il nostro uomo sfruttando una visuale in soggettiva, esperienza non lontana a una qualsiasi avventura grafica a tinte dark. È sparito poi quello che a mio modesto parere era uno dei tratti distintivi della serie, l'effetto "paranoia misto claustrofobia" provocato dal buio mortale delle locazioni, e qui capisco il disappunto dei "fedayin" dei passati Silent Hill. Il bello era che il nemico poteva trovarsi a una spanna dal tuo collo senza che tu te n'accorgessi... ora, questo "bello" è stato sostituito da un'illuminazione generale che sulla lunga distanza toglie parecchio sale all'avventura. Poco o nulla da segnalare invece per quanto concerne il set d'armi con cui il buon Henry dovrà tentare di

SILENT HILL: DYING INSIDE, ORRORE SU CARTA

Il brand di Silent Hill non riscuote successo solamente in Oriente, ma ha dimostrato di saper appassionare anche (soprattutto?) il popolo americano: testimonianza di questo "fascino" è l'inatteso (almeno nelle proporzioni) successo ottenuto dalle prime uscite del fumetto dedicato della casa editrice statunitense IDW Publishing, che ha registrato un fulmineo "tutto esaurito" per le prime due copie del comic, nato dalla matita di Ben Templesmith (rimpiazzato dal terzo numero in poi dall'esordiente Aadi Salman) e dalla fantasia dello scrittore Scott Ciencin. Per soddisfare le esigenze dei lettori americani, il primo numero di Silent Hill: Dying Inside è tornato immediatamente in stampa, mentre per quanto riguarda la seconda puntata, le copie non sono nemmeno arrivate sugli scaffali, tante erano le prenotazioni.

LA PRIMA NOVITÀ INTRODOTTA RIGUARDA LA VISUALE DI GIOCO, CHE SFRUTTA UN'INQUADRATURA IN PRIMA PERSONA PER PERMETTERE GLI SPOSTAMENTI NEGLI AMBIENTI CASALINGHI



▲ Questo manichino insanguinato è un vero e proprio presagio, ma giocate e non chiedetemi di "spifferare" qualcosa perché... da qualche parte l'ho già fatto!

▲ Le tecniche d'attacco dei nemici spesso si limitano a delle frenetiche ammucchiate in cui farsi strada a colpi di mazzate.

liberarsi dall'apprensione dei mostri, offrendo una gamma di attrezzi del mestiere che parte con la mitica spranga di ferro, prosegue con pistoletta, mazza da golf e accetta, e si conclude nel migliore dei modi con il revolver e la piccozza.

QUA MI SA CHE NON ESCO PROPRIO PIÙ

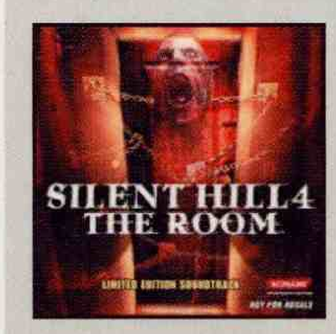
Dal punto di vista tecnico, il quarto Silent Hill lascia spesso perplessi per via di un livello di cura del dettaglio poco costante: alcune locazioni, come per esempio la casa di Henry (sia in versione "liscia", sia in versione "incubo") o l'immancabile ospedale sporco di sangue, godono di un invidiabile stile e sono piuttosto particolareggiate; peccato che proseguendo nel gioco le cose peggiorino, e così le ambientazioni si facciano ripetitive e prive di personalità. Altra lacuna che proprio non riusciamo a spiegarci è quella che riguarda le movenze del protagonista, decisamente peggiorate rispetto a quanto visto nel prequel. A questo contribuisce il sistema che gestisce la visuale, che ci permetterà di "resettare" il posizionamento della telecamera (o di cambiare angolo, dipende dalle situazioni) con la semplice pressione di un tasto: purtroppo capita di frequente che l'inquadratura si muova in maniera da rendere difficile l'orientamento e/o gli spostamenti del personaggio nella direzione desiderata. Sono piccolezze e col tempo ci si fa l'abitudine, ma alla luce del comportamento dei nemici e dunque dell'importanza del fattore agilità, si tratta di difetti che riescono ad alimentare una certa frustrazione. In ogni caso, il comparto grafico di SH4 è più che accettabile, anche perché i poligoni "in ballo" sono sempre molti e non si registrano particolari pecche. L'impatto è sufficientemente pulito da regalare piacevoli "colpi d'occhio": certo, nulla che faccia gridare al miracolo, ma in definitiva va bene così. Passando al sonoro, ci troviamo di fronte a un reparto che contrappone delle discrete musiche (con qualche pezzo cantato, come già visto in SH3), a degli effetti audio a volte un po' ripetitivi. L'impianto sonoro, comunque, influisce positivamente sull'atmosfera generale del gioco, giacché concorre a infittire l'atmosfera, già di per sé pesantuccia. I dialoghi, doppiati in inglese, sono recitati con la consueta perizia anche se nella mia versione, devo ammetterlo, ho notato una piccola sfasatura tra audio e video. Tirando due somme, possiamo dire che questo SH4 purtroppo non porta avanti le potenzialità espresse dal prequel, ma in qualche maniera offre nuovi spunti, sperando che prossimamente questi vengano sviluppati al meglio. Insomma, per il futuro le cose si mettono bene, per il presente... accontentiamoci.

DAL PUNTO DI VISTA TECNICO, IL QUARTO SILENT HILL LASCIA SPESSO PERPLESSI PER VIA DI UN LIVELLO DI CURA DEL DETTAGLIO POCO COSTANTE

▶ Il sistema di mira, come dimostra questo scatto, non è certo allo stato dell'arte: a volte si fatica a capire se il singolo colpo è andato a segno o meno.

PERCHÉ CI VUOLE ORECCHIO

È da qualche tempo che i produttori nipponici, con Konami in prima fila, accompagnano l'uscita di un videogioco con quella della colonna sonora originale (se l'inglese è il vostro pane quotidiano, chiamatela pure OST). Generalmente funziona così: scopri l'esistenza del Soundtrack su CD, lo compri, e non appena arrivi a casa vieni a sapere che nel giro di qualche giorno uscirà un'edizione speciale "ultralimited" con gioco e O.S.T assieme, in una confezione molto più bella, con un booklet ancora più curato e via dicendo (succederà mica solo a me, vero?). Silent Hill 4 in ogni caso non prende le distanze da questa tendenza, ma anzi ne approfitta alla grande, mettendo sul mercato per l'appunto "Silent Hill 4 Original Soundtracks", un doppio CD che offrirà un primo disco contenente 22 tracce tratte dalle musiche del gioco, e un secondo che presenterà invece un racconto (narrato in giapponese da Ichiryusai Teisui... pazienza!) diviso in 12 passaggi, a fare da complemento alla sceneggiatura principale. Tutte le musiche, come tradizione impone, sono state scritte e dirette da Akira Yamaoka, lo stesso dei precedenti episodi. E come in SH3, il cantato è stato affidato a Mary Elizabeth McGlynn (alias Melissa Williamson). Concludiamo segnalando un ulteriore disco edito sulla scia di Silent Hill 4: acquistando una maglietta dal sito ufficiale nipponico, verrete omaggiati di "SH4: Robbie Tracks", CD di 3 tracce firmate ancora da Yamaoka... materiale di scarto?



COMMENTO

La concezione di questo nuovo Silent Hill, ancor prima della sua diretta conversione per PC, non mi ha lasciato del tutto soddisfatto. Prima di passare alle "motivazioni" (sapete, ora che siamo in periodo Grande Fratello, pure il bagno è diventato il "confessionale"...), bisogna però premiare il coraggio dei programmatori, che dopo "soli" tre episodi hanno puntato al cambiamento: le novità introdotte rappresentano un ottimo punto di partenza, garantiscono un buon potenziale per l'avvenire, ma purtroppo al momento sono sfruttate male. Ecco spiegato, in soldoni, il perché il quarto capitolo di Silent Hill rischia di passare per il meno "brillante" dell'intera saga. In altre parole, Silent Hill sta cambiando pelle: si tratta di un processo difficile e lento, che chiaramente deluderà (chi più chi meno) i fan della serie, ma che in futuro, quantomeno, potrà regalarci parecchie soddisfazioni. Tornando al presente però, c'è da constatare innanzitutto un netto passo indietro per quel che riguarda tutto il comparto delle animazioni dei personaggi, una trama che in quanto a intensità non regge fino alla fine, e qualche calo nel reparto sonoro. Per il resto, consueta atmosfera "pesante", solita gamma di mostri e mostriciattoli più o meno riusciti, e molta più luce ad animare le scene... Sarà stata la fretta in fase di realizzazione, sarà stata la voglia di strafare, il fatto è che Silent Hill 4: The Room fatica a competere col diretto prequel, e questa certo non è una gran bella notizia.

HARDWARE

Servono un processore a 1 GHz (2 GHz per l'hi-res), 256 MB di RAM (consigliati 512 MB), una bella scheda video con 32 MB di VRAM (meglio 64 MB) e compatibile con le DirectX 8.1, e almeno 3 GB di spazio libero su disco fisso (3,6 GB se volete copiare su disco anche i filmati).

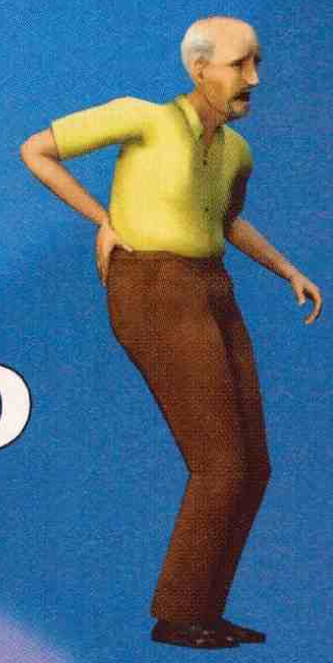
QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

75

WWW.THESIMS.IT

LA NUOVA GENERAZIONE DEL DIVERTIMENTO

I Sims sono più consapevoli e reattivi rispetto agli altri Sims e al loro ambiente. Esprimono i loro stati d'animo attraverso animazioni ed espressioni più realistiche.



Ogni Sim affronterà sei diversi stadi della vita. Le scelte relative ai Sims neonati influiranno sulla loro adolescenza e sull'età adulta.

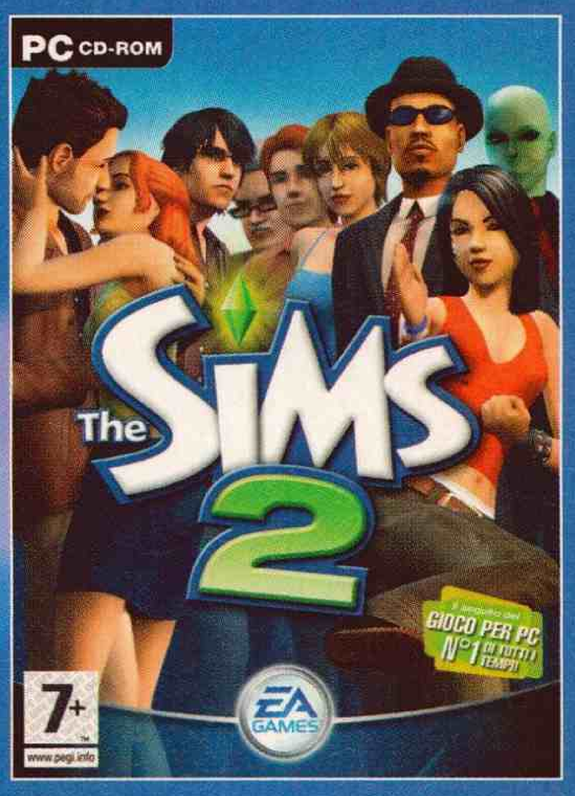
L'inclusione del DNA permette di trasmettere delle caratteristiche personali alle successive generazioni.

I giocatori guideranno i Sims negli eventi più importanti della loro vita, aiutandoli a realizzare le loro aspirazioni.

The Sims 2

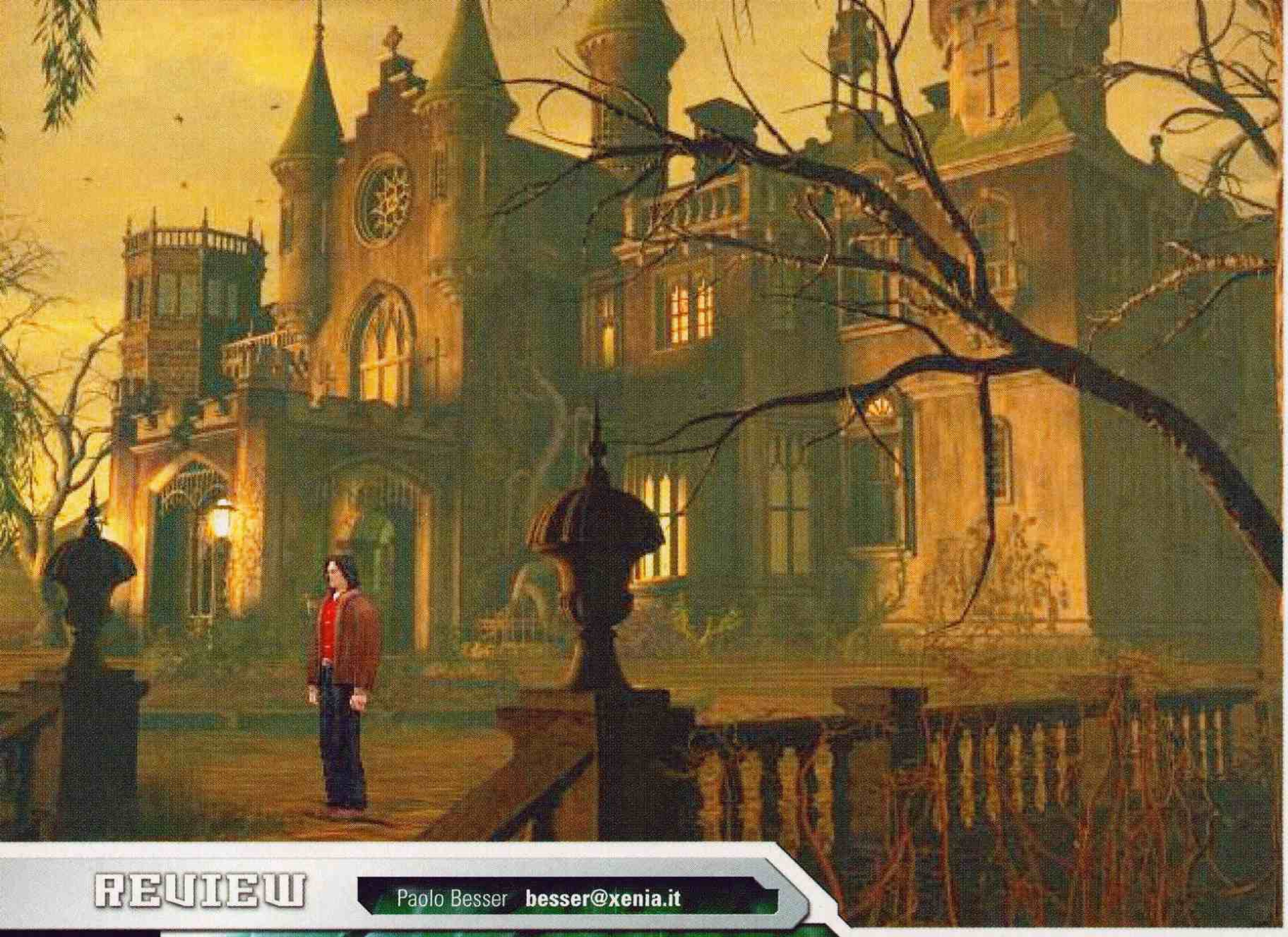
METTI IL TUO DNA IN GIOCO!

The Sims 2 è ancora più rivoluzionario, perché ora puoi controllare i tuoi Sims lungo tutto l'arco della loro vita, e ogni azione di oggi avrà effetto anche nel loro futuro.
I Sims sono ancora più realistici. La grafica 3D è completamente rinnovata, e l'esclusiva aggiunta della genetica permette di trasmettere il DNA dei propri Sims alle generazioni successive.
Il divertimento è nei tuoi geni? The Sims sarà la tua seconda vita!



© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA, EA GAMES, il logo EA GAMES, Maxis e il logo Maxis sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. EA GAMES™ e Maxis™ sono marchi di Electronic Arts™.

www.CommunicAction.com



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni su TGM Online a leggere lo Speciale riservato alle ultime avventure grafiche!

SVILUPPATORE
Unknown Identity

PUBLISHER
Power Up

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 19,90

SITO
www.power-up.it

REVIEW

Paolo Besser **besser@xenia.it**

BLACK MIRROR

Un eroe fighetto, tormentato dal suo passato, torna dopo dodici anni al castello natio, in seguito alla morte "accidentale" di un amatissimo parente. Appena arrivato, però, capisce che c'è sotto qualcosa di losco e comincia a indagare. Scoprirà che i suoi antenati non avevano tutte le rotelle al loro posto...

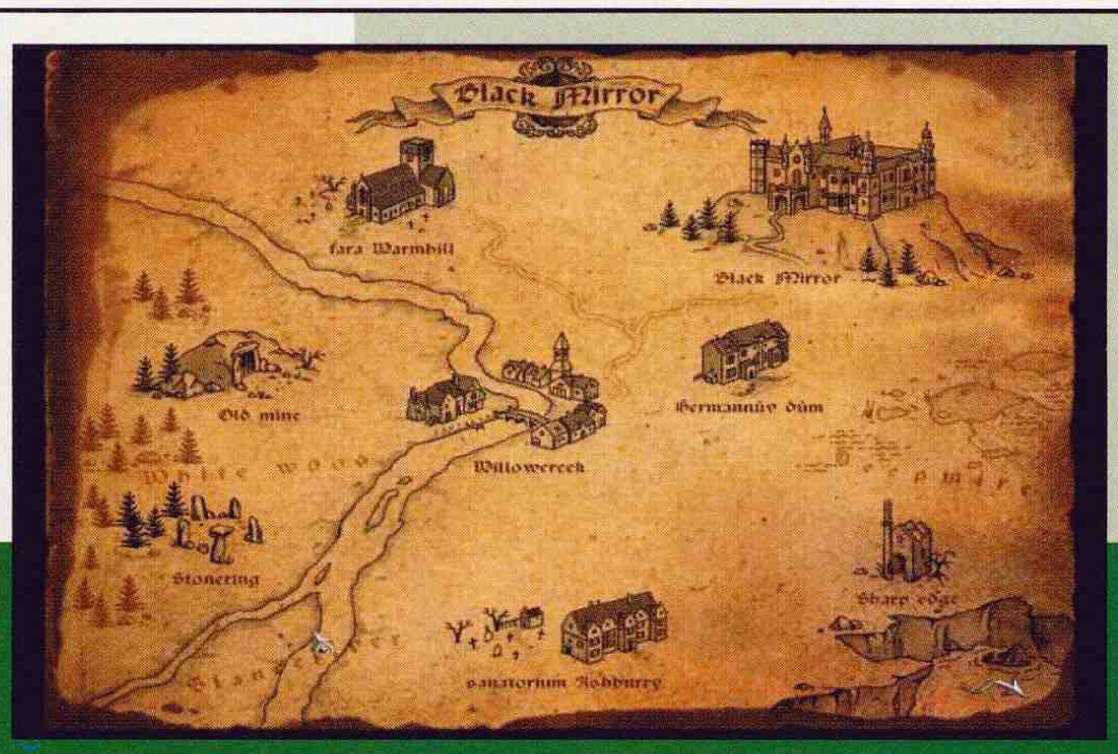
William Gordon quella sera non riusciva proprio a dormire. A dire il vero, erano già parecchie sere che non ci riusciva: qualcosa, negli ultimi anni della sua lunga esistenza, gli suggeriva che il castello di famiglia, abitato da intere generazioni di Gordon, nascondesse qualche terrificante segreto, una sorta di maledizione capace di perdersi nelle leggende del luogo. Qualcosa capace non solo di funestare le esistenze dei vivi, ma anche di ucciderlo, visto che nella presentazione del gioco lo vediamo tutto intento a scrivere qualche avvertimento al nipote Samuel, per poi volare giù dalla finestra e infilzarsi in una cancellata sottostante. La nostra avventura, dunque, comincia dopo il funerale di nostro nonno, in un maniero in cui abbiamo fatto ritorno dopo oltre dodici anni di lontananza passati nel vano tentativo di dimenticare le tristi tragedie che ci avevano portati ad abbandonarlo. Cosa avrà spinto nostro nonno verso quel salto nel buio? Incredibile ma vero, sembriamo proprio gli unici interessati a scoprirlo...

IL CASTELLO DELL'ORRORE

Che la tenuta dei Gordon abbia qualcosa di sinistro, è piuttosto evidente. Arredata con uno stile classico e pesante, ricco di quadri, di soprammobili e di dettagli vagamente rococò, trasmette al giocatore un senso di antico disagio, come se le mura dipinte sullo schermo non volessero in alcun modo essere viste dai nostri occhi. Lo stesso

CHE LA TENUTA DEI GORDON ABBIA QUALCOSA DI SINISTRO, È PIUTTOSTO EVIDENTE: TRASMETTE AL GIOCATORE UN SENSO DI ANTICO DISAGIO

▲ Come tutti i dottori, anche il medico di nostro nonno avrà certamente molte cose da raccontarci... meglio dunque passare a trovarlo all'obitorio!



▲ La cartina di Black Mirror ci consente di muoverci più velocemente fra gli ambienti del gioco.

L'ANGOLO DEL SALVATAGGIO

Negli ultimi anni si è andata affermando la tendenza, da parte degli eroi delle avventure grafiche, di non poter morire mai. Un assillo in meno per il giocatore che, rincuorato dalla bontà di ogni sua azione, può concedersi di sperimentare questa o quella soluzione in tutta tranquillità. In Black Mirror, però, questo non è sempre vero. Soprattutto verso la fine del gioco, Samuel Gordon può anche lasciarci le penne. Per cui, giovani avventurieri, indagate sì, ma... salvate spesso!

Samuel, che muoviamo con il mouse come in tutti i grandi classici del genere "punta e clicca", ci fornirà sempre delle descrizioni malinconiche, vuoi perché un oggetto gli riporta alla mente la moglie morta tragicamente in un incendio, vuoi perché un altro gli ricorda il nonno appena scomparso, vuoi perché lo stesso oggetto gli incute timore. Difficilmente il nostro protagonista si lascia sfuggire una mezza battuta, e ogni descrizione è assolutamente funzionale. Black Mirror, insomma, cerca di non uscire mai dal seminato e si presenta in modo molto differente, per esempio, da Midnight Nowhere, dove anche le situazioni più angoscianti erano rotte da qualche battuta sagace. Volendo parlare di atmosfera, ricorda alla lontana quella di Post Mortem, il che è sicuramente un bene per chi ama le avventure serie, ma può essere frustrante per chi invece gradisce un po' di sano umorismo.

La grafica, in ogni caso, è decisamente di buon livello. La risoluzione di 800x600 punti (ormai uno standard delle avventure grafiche, da Syberia in avanti) è fissa e consente una buona resa dei dettagli su tutti i monitor, sebbene sui modelli più grandi tenda a restituire qualche scalettatura di troppo. Tutte le "locazioni" di cui è composto il gioco sono estremamente colorate e particolareggiate, inoltre la possibilità di gestire eventi come l'accensione di un fuoco o il cambio delle condizioni climatiche, rende l'atmosfera un po' più "viva" e il gioco meno statico. Camminando in giardino possiamo vedere gli uccelli volare o le foglie cadere, osservare l'acqua di una fontana o il gioco di luci dovuto all'illuminazione dell'ambiente. Insomma, almeno per quanto riguarda gli ambienti si nota una certa cura. Peccato che non sia così anche per tutto il resto.

ANONIMO MA NON TROPPO

La caratterizzazione dei personaggi è piuttosto terra terra: è evidente che gli sceneggiatori non si sono voluti impegnare più di tanto sotto questo aspetto, visto che giocando incontriamo tutti gli stereotipi possibili, dal maggiordomo impeccabile al giardiniere ubriacone, passando per il parente misterioso con qualche losco traffico da nascondere, e pochi altri personaggi tutto sommato anonimi e dimenticabili. Perfino lo stesso protagonista, col suo modo di fare snob, perentorio e distaccato, non è precisamente il massimo della simpatia. Se non altro, la versione italiana del gioco si distingue da quella inglese per l'ottima qualità del doppiaggio, capace di rendere – per quanto possibile – più vive le persone che incontriamo durante le indagini. Il fatto che poi le animazioni sullo schermo siano un po' lente, e che i nostri parlino soltanto dopo che hanno assunto la giusta postura, lascia intendere che se vogliamo cercare degli aspetti positivi nel gioco bisogna per forza guardare altrove.

Dove? Possibilmente non agli enigmi.

Intendiamoci, non sono illogici o brutti, semplicemente, sono strutturati in modo poco lineare. Black Mirror soffre purtroppo di una spiccata "Sindrome di Broken Sword", ovvero quella brutta malattia che porta il giocatore a capire immediatamente cosa fare (per esempio "apri questa porta a martellate"), ma che lo costringe ad affrontare venti dialoghi inutili con quattro persone diverse prima che A) si sappia dove recuperare il martello e B) il protagonista impari anche a usarlo!

Insomma, prima di fare qualunque cosa passeremo le giornate a raccogliere oggetti e indizi, e a parlare con tutti quanti delle cose che abbiamo raccolto, nella speranza di attivare in questo modo qualche altro oggetto che ci permetta di proseguire.

Possiamo, insomma, parlare di "linearità contorta": in ogni momento sappiamo benissimo cosa fare e teoricamente come farlo, ma per arrivare alla soluzione bisogna dilungarsi inutilmente in azioni del tutto accessorie imposte dai programmatori. Se a questo aggiungiamo un po' di sano pixel hunt, e il fatto che alcuni hot spot si attivino magicamente soltanto in un secondo tempo, otteniamo facilmente un mix letale. Avventura da bocciare, dunque? Non direi proprio... ma per questo, corriamo insieme al commento!

LA VERSIONE ITALIANA DEL GIOCO SI DISTINGUE DA QUELLA INGLESE PER L'OTTIMA QUALITÀ DEL DOPPIAGGIO

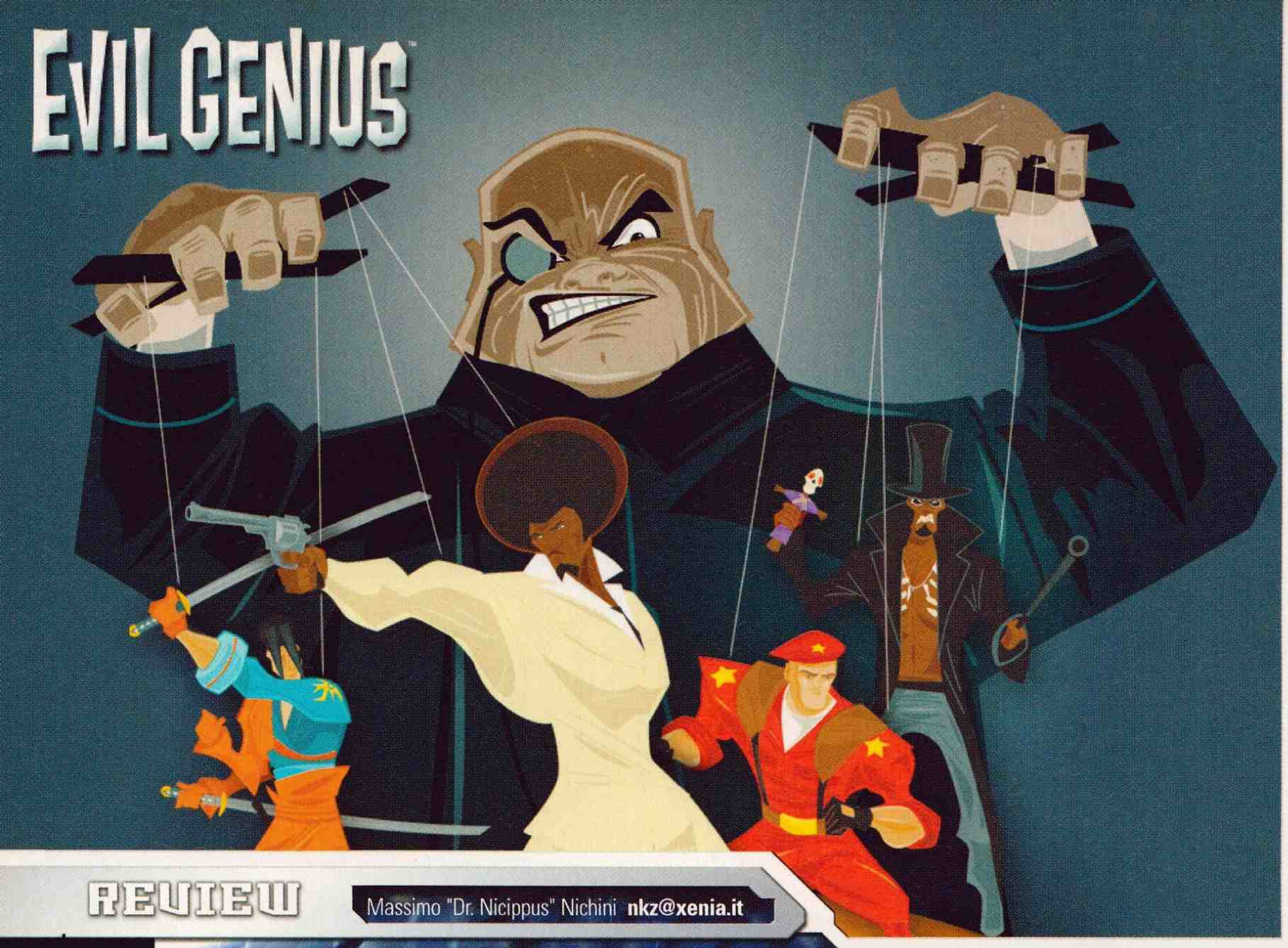
► **Uno dei nostri antenati ci osserva dall'alto del suo ritratto. La casa dei Gordon però è piena anche di quadri d'autore spacciati per vecchi parenti.**

COMMENTO

Black Mirror è un'avventura grafica piuttosto intrigante, che nonostante i suoi difetti tecnici e strutturali riesce a incollare il giocatore allo schermo. C'è qualcosa di malvagio a Black Mirror e sentiamo sempre la sua puzza sul collo. C'è qualcosa di antico che ci osserva mentre indaghiamo, e abbiamo sempre la sensazione che possa schiacciarci da un momento all'altro, come formiche. E poi ammettiamolo, camminare per gli ambienti colorati e malsani di questa avventura fa sicuramente il suo effetto! Insomma, dimenticheremo ben presto la lentezza e la piattezza delle animazioni, e ci faremo prendere dalla storia e dalle parole dei nostri parenti, per arrivare a scoprire anche noi quella "verità" che purtroppo ha ucciso nostro nonno. Avremo (forse) anche una piccola delusione quando ci accorgeremo che il finale sembra essere stato appiccicato lì con la colla, ma fortunatamente la parte più divertente del gioco consiste proprio nella sua lunga, lenta soluzione, capace di dipanarsi in ben sei capitoli. Un particolare, la longevità, che purtroppo è stato messo in secondo piano da troppe avventure grafiche recenti. Non è un capolavoro, ma al prezzo cui viene proposto è pur sempre un affarone.

HARDWARE

Per giocare serve un processore a 500 MHz con una scheda video compatibile con le librerie DirectX 7.1 e dotata di 4 MB di memoria. Servono poi 64 MB di RAM (128 con XP), 2 GB di spazio sul disco fisso e un sistema operativo Windows 95, 98, ME, 2000 o XP.



REVIEW
Massimo "Dr. Nicippus" Nichini **nkz@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai provato la demo di Evil Genius? Puoi trovarla nell'area Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Elixir Studios

PUBLISHER
Vivendi Universal

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 45,00

SITO
www.howevilareyou.com

EVIL GENIUS

Non esiste una sola persona in tutto il creato che non abbia urlato almeno una volta nella vita "Io zono patrone di monto!" seguito da una risata satanica. Ora non mettetevi tutti a fare i bravi angioletti!

Supercriminali di tutto il mondo unitevi! Sta per arrivare il vostro leader supremo, IL genio del male! E saremo noi a impersonarlo, grazie al nuovo gestionale/covo-builder (perché city proprio non ha senso) un po' Tropico un po' Dungeon Keeper di casa Elixir Studios. Ah, quanto sono lontani i tempi del serioso Republic...

Immaginatevi come uno dei nemici di qualsiasi spy-film, da 007 fino ad Austin Power. Che siate grassi, bassi, pelati, alti e dai tratti orientali o biondi e ricchi poco importa: scegliendo uno di questi avatar potrete iniziare la scalata al dominio del mondo, attraversando tutti i passaggi più classici che possiate immaginarvi. In pratica ci viene chiesto di allestire un covo funzionale, arruolare militanti da far "lavorare", radunare un cartello malavitoso, insidiare le nazioni del mondo con attacchi di puro sadismo o tesi a rubare oggetti preziosi e nuovi ritrovati della scienza, resistere alle incursioni delle forze della legge... Comunque sia, il gioco ci offre più o meno tutto questo, suddividendo i vari passaggi in capitoli pieni zeppi di obiettivi principali e secondari di varia natura.

QUANDO LA NOSTRA BASE AVRÀ LE GIUSTE ATTREZZATURE E GLI UOMINI NECESSARI, POTREMO INIZIARE LA CONQUISTA DEL MONDO

▲ Fate largo al genio del male! La sua base operativa è pronta a sfidare le potenze politiche del mondo intero...

▲ La costruzione del covo deve tenere presente i costanti attacchi da parte degli agenti del Bene: trappole, porte e sistemi di sicurezza ovunque sono necessità irrinunciabili.

UHAHAHAHAHAHA

La gestione del covo è di gran lunga la sezione del gioco più importante e complessa. Per iniziare le macchinazioni, il nostro pazzo criminale si insedia su un'isola, abbastanza fuori mano ma non al punto di impedire di essere frequentata da avventurosi turisti. La presenza dei villeggianti vi costringerà a costruire i punti nevralgici del vostro regno all'interno di una montagna, in modo che siano nascosti da occhi indiscreti. Così facendo potremo allestire decine di stanze dai compiti più disparati (zone riposo per gli operai, aree per lo svago e per il cibo, centrali elettriche), corridoi per collegare il tutto e porte, trappole e sistemi di sicurezza per proteggerci dai "buoni". Alcune stanze svolgono incarichi decisamente speciali: avremo bisogno di un centro di controllo da utilizzare per dare supporto agli agenti in giro per il mondo, di una stanza dove nascondere il bottino, di un albergo per depistare i turisti e di alcune zone dedicate all'addestramento dei propri uomini. Già, perché lo sviluppo dei servitori, i subordinati del grande capo, non è certo banale.

Ogni lavoro specializzato, infatti, richiede la presenza di personale specifico, che solitamente non comprerete in un negozio. Dico così perché, come logico, un cattivo che si rispetti non può mica fare le cose secondo la legge... molto più divertente andare a rapire il tizio che ci serve e interrogarlo a morte fino a quando non svela i segreti della sua professione! Una volta recuperata la conoscenza, vi basterà creare una bella stanza d'addestramento e il gioco è fatto: così, potrete avere più di 12 differenti tipologie di "fedeli". Tutti questi seguaci non saranno controllabili direttamente, ma andranno in giro per la base a svolgere i loro incarichi in modo indipendente. Se chiediamo di costruire una stanza, il primo minion disponibile andrà a comperare la dinamite e inizierà l'opera, mentre "marcare" un nemico dando l'ordine di ucciderlo o imprigionarlo farà sì che chiunque sia disponibile per tale incarico si attivi.

▲ **La mappa del mondo: i diversi colori rappresentano le varie fazioni politiche, mentre i punti bianchi i possibili atti criminali, i furti e i rapimenti scoperti in ogni area.**

Gli unici personaggi che potremo controllare in maniera diretta sono il genio del male stesso e i suoi bracci destri, agenti super specializzati che fungono da veri e propri generali sul campo in varie situazioni. Quando la nostra base avrà le giuste attrezzature e gli uomini necessari, potremo iniziare la conquista del mondo, inviando gruppi di minion a svolgere semplici compiti come il furto di denaro, necessario per continuare a espandere il covo, o missioni più complesse, chiamate Acts Of Infamy, che servono unicamente a generare "fama" per l'organizzazione criminale. Svolgendo missioni genereremo una reazione nelle forze del bene, che cominceranno a marcare più stretto la nostra simpatica combriccola di amici. Ogni operazione portata a termine, infatti, genera un certo quantitativo di "heat": più è alto questo valore, meglio armati e più pericolosi saranno gli agenti che cercheranno di entrare nella

◀ **Ogni personaggio ha diverse caratteristiche: resistenza fisica, salute, astuzia, fedeltà, attenzione. Interagendo con altre persone o con oggetti è possibile modificare questi parametri fino a uccidere, far disertare o rendere stupido chiunque.**

LOSCHI FIGURI

Ecco un piccolo campionario delle varie tipologie di agenti che ci verranno inviati contro dai nostri nemici.

INVESTIGATORI

Spediti dalle forze del bene per documentare le nostre attività criminali, gli investigatori cercheranno di penetrare nella base per fotografare qualsiasi cosa: trappole, corpi di altri agenti morti, macchine di tortura... Se lasciati liberi di tornare a casa, alzeranno l'heat della fazione a cui appartengono.

LADRI

Inviati per recuperare oggetti preziosi e per rubare denaro dal covo, i ladri sono abilissimi nel superare i sistemi di sicurezza e le porte della base. Se lasciati liberi di portare a casa la refurtiva, oltre alla perdita dell'oggetto dovremo registrare anche un abbassamento nel livello di notorietà del genio del male.

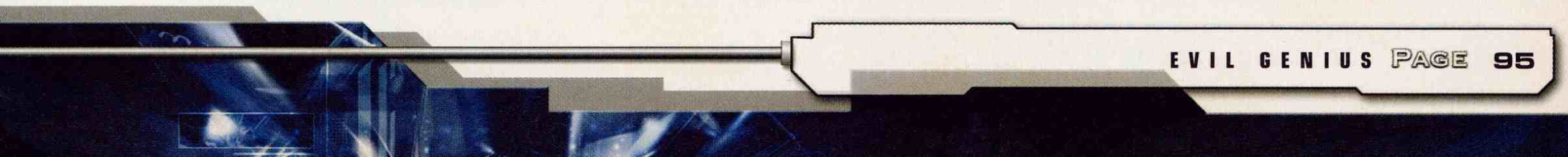
SABOTATORI

Inviati al solo scopo di distruggere obiettivi sensibili della base: impianti di ricerca, centrali elettriche, sistemi di difesa.

SOLDATI

Unici nemici che colpiranno direttamente i minion senza aspettare di essere attaccati, i militari sono la forza bruta della legge. Spesso compaiono in gruppi molto numerosi: se di livello alto possono distruggere gran parte del vostro covo in pochi minuti!

PIÙ È ALTO IL LIVELLO DI ATTENZIONE NEI RIGUARDI DELLA NOSTRA FAZIONE, MEGLIO ARMATI E PIÙ PERICOLOSI SARANNO GLI AGENTI CHE CERCHERANNO DI ENTRARE NELLA BASE



COMMENTO

Evil Genius è un gestionale divertente, complesso e per molti aspetti alternativo a qualsiasi altra proposta vista in passato. Il titolo targato Elixir è capace di mescolare elementi presi da diverse produzioni per arricchirli di nuovi meccanismi, a tratti sorprendenti. Il gameplay integra in un colpo solo la parte di costruzione della base, le operazioni legate al combattimento in tempo reale dei nemici e le pianificazioni delle missioni su scala globale senza rendere la vita impossibile al giocatore, e questo è sicuramente un pregio. La longevità è garantita da una buona varietà di obiettivi e missioni, da un numero spaventosamente alto di oggetti da ricercare, superagenti da assoldare e combattere e tante altre cose da fare. Tecnicamente parlando Evil Genius è ben realizzato, solido al punto giusto e dotato di uno stile grafico assolutamente godibile. L'unico aspetto su cui si dimostra un po' carente è l'accompagnamento sonoro delle missioni, mentre le musiche nei menu e nei filmati sono veramente piacevoli. Per il resto, un manageriale da applausi che non raggiunge vette di qualità ancora più alte solo a causa di piccole sbavature sparse qua e là nel sistema di controllo e nella struttura degli obiettivi. Stiamo parlando di piccole pecche, comunque non in grado di intaccare un giudizio fortemente positivo. In una parola: accattatev'illo!

HARDWARE

I requisiti minimi di Evil Genius comprendono un processore a 800 MHz, 128 MB di RAM (256 sotto windows XP), una scheda video compatibile con DirectX 9.0 e dotata di almeno 16 MB di memoria onboard. Il gioco installa circa 300 MB di dati su disco fisso.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

85

nostra base. È in queste occasioni che il gioco assume i tratti caratteristici di Dungeon Keeper. Le trappole di vario genere piazzate dentro e fuori dalla base dovranno cercare di allontanare o uccidere agenti pronti a fotografare le prove delle nostre azioni criminali, a fermare ladri e gli assassini pronti a mettere fine al nostro impero del male.

IRONIA DELLA MORTE

La gestione delle truppe e la costruzione del covo, i superagenti, le missioni su scala globale, gli attacchi della legge. Tutto questo non spiega ancora appieno Evil Genius.
Il gioco è strapieno di concetti e meccanismi tutti da scoprire. Prendete ad esempio la ricerca: per iniziare a sviluppare nuovi oggetti autonomamente, dovremo prima di tutto procurarci strumenti e scienziati tramite le missioni e aspettare che i cervelloni girando per la base analizzino gli oggetti (comprese le refurtive...) e propongano nuovi esperimenti. I nuovi potenziamenti si otterranno a tentativi, combinando oggetti e macchinari per l'analisi.
Insomma, a differenza di molti altri manageriali che normalmente offrono solo nuove costruzioni e nuovi oggetti, Evil Genius è strutturato in modo da ampliare sempre più lo stesso schema del gioco, offrendo una più che discreta varietà di situazioni da affrontare strada facendo.
Come capita spesso parlando di prodotti così complessi, lo spazio per le considerazioni tecniche è piuttosto risicato. Ci sarebbe da parlare dell'impronta cartoonesca e ironica di personaggi e animazioni, della qualità del motore 3D capace di inquadrare nel complesso l'intera base o mettere in primo piano i movimenti di ogni singolo individuo, della bontà di oggetti e ambienti... In soldoni, possiamo dire che è tutto molto bello e ben realizzato. E lo stesso discorso si può applicare al sonoro, che nel gioco propone qualche frase e un insieme di suoni non certo da urlo, ma dà il meglio di sé nelle musiche dei menu e dei filmati.
Ma passiamo alle critiche, sicuramente più importanti dei complimenti per una realizzazione tecnica convincente. Alcune situazioni e missioni, per dirla tutta, sono talmente confuse che rischiano di bloccare il giocatore, che può solo sperare di imbroccare la giusta sequenza di eventi per proseguire. Altri elementi di gioco, come le trappole, favoriscono sì la difesa della base, ma possono ritorcersi contro i propri uomini, mossi da routine evidentemente troppo semplici per evitare una brutta fine ai simpatici omini. E che dire di un braccio destro come Ivan il russo (e qui mi infervoro), che per eliminare un povero turista entrato per errore nella base gli ha scaricato addosso un missile, facendo saltare per aria migliaia di dollari di attrezzature? Forse una certa dose di fastidio fa parte del prezzo da pagare per essere una delle menti più corrotte dell'universo...

▲ **Lo sviluppo della base comprende svariate stanze, dedicate alla cura dei minion, alla ricerca, a nascondere i bottini... Curiosa la sala del frigorifero, dove vengono nascoste le salme degli agenti nemici eliminati!**

LE TRAPPOLE FAVORISCONO LA DIFESA DELLA BASE, MA POSSONO RITORCERSI CONTRO I NOSTRI UOMINI, MOSSI DA ROUTINE EVIDENTEMENTE TROPPO SEMPLICI PER EVITARE LORO UNA BRUTTA FINE

▶ **La costruzione di nuove stanze e corridoi avviene scavando nel cuore della montagna... a patto che abbiate creato un progetto.**

SEGA

Da Sports Interactive responsabili della serie Championship Manager ™

LA MENTE DIETRO IL GIOCO

Football Manager 2005: la più profonda e realistica simulazione nel mondo dei manageriali di calcio per Personal Computer! SEGA e Sports Interactive hanno unito le loro forze per dare origine al più evoluto e completo manageriale di calcio mai concepito. Grazie ai suoi 10 anni di esperienza nella realizzazione di manageriali sportivi, Sports Interactive garantisce una qualità che non ha eguali in questo campo.

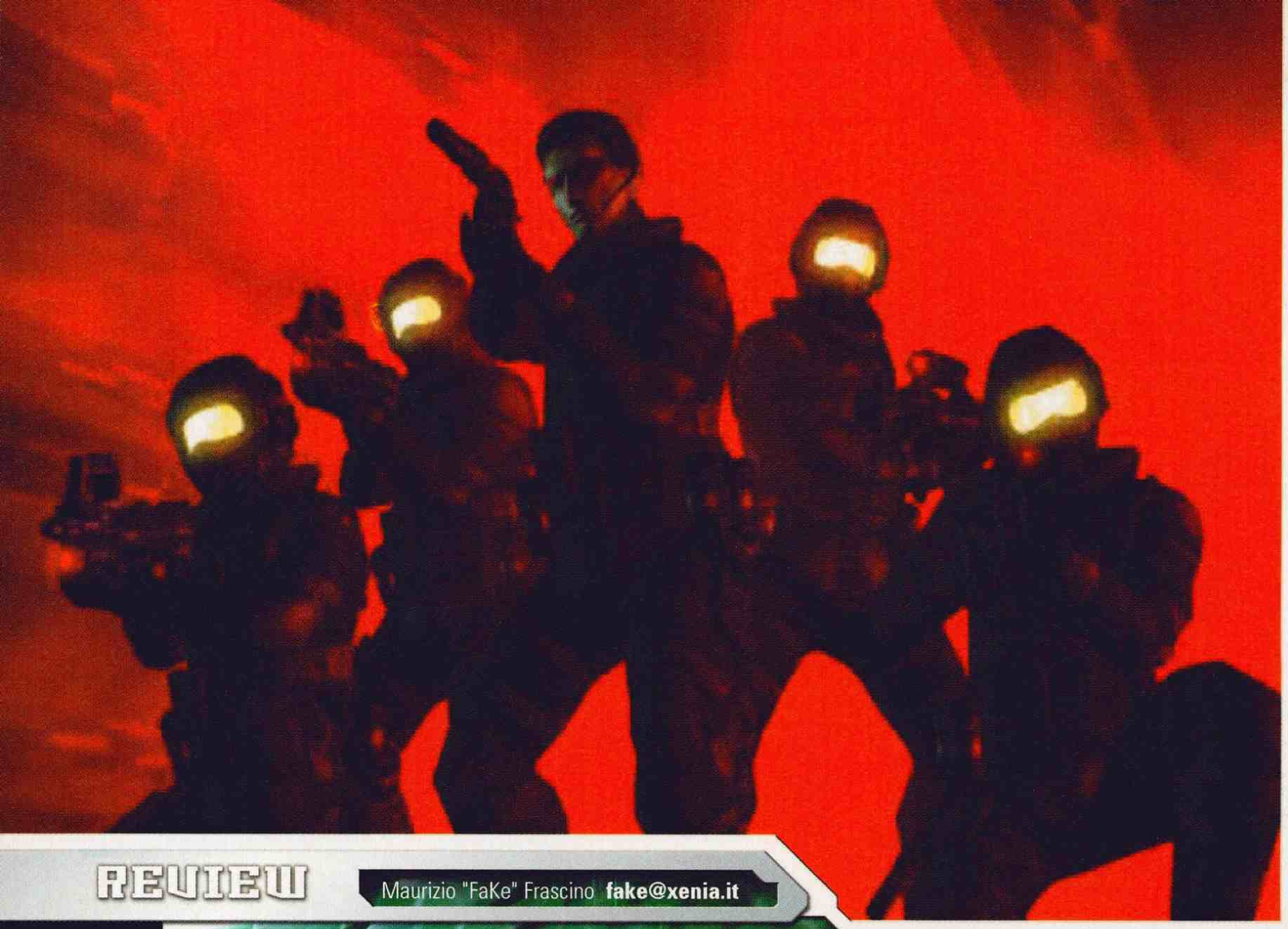
Disponibile dal 5 Novembre 2004

FOOTBALL MANAGER 2005

www.footballmanager.net

LEADER FASTWEB PC CD ROM Mac

Sports Interactive Limited 2004. Published by SEGA Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive. Championship Manager is a registered trademark of the Eidos Group of Companies. © Eidos Interactive Limited 2004. The use of real player names and images is authorised by FIFPro Foundation and its member associations. Thanks to www.hqfl.dk for many of the football logo's used in the game.



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai perso lo scorso Silver DVD? Corri a scaricare la demo di Alpha Black Zero dall'area Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Khaeon Games

PUBLISHER
Playlogic International

DISTRIBUTORE
Newave

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale e sottotitoli

PREZZO INDICATIVO
€ 39.90

SITO
www.playlogicgames.nl/abz

REVIEW

Maurizio "FaKe" Frascino **fake@xenia.it**

ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL

Anno 2366 Dopo Cristo, gli amanti di Splinter Cell non sanno più dove impilare le 370 edizioni del gioco, ma questo poco importa. Piuttosto, gli estremisti non sono ancora scomparsi e minacciano morte e distruzione, a dispetto dello strapotere del governo stellare in carica, il SolGov.

Pronto a imbracciare armi futuristiche, ho vestito i panni di Kyle Hardlaw, l'alter ego di turno proposto dai Khaeon Games. Ha un forte bisogno di riscatto, il signor Kyle, seduto di fronte al giudice di una corte marziale interplanetaria, qui a Qahira. Cosa diavolo sarà successo? Eppure si trattava di una "normale" missione sotto copertura, perché ora mi accusano di omicidio e sovversione? Forse è necessario fare qualche passo indietro, scavare nella memoria e ricordare, per portare alla luce la sciagurata serie di eventi. Per quanto sia difficile, cercate di immaginare l'Universo attuale, quello che conoscete, tra 400 anni. Raggiungere un pianeta lontano, ormai, è semplice quasi come andare da Cordusio a Molino Dorino se siete di Milano, senza considerare che la parola "colonizzazione" è tornata assai di moda. I difficili rapporti sociali tra gli uomini, tuttavia, non sono affatto cambiati. Gigantesche corporazioni, sfruttando il lavoro di migliaia di coloni, si impossessano di interi pianeti come fossero noccioline, e la pioggia continua a cadere sul bagnato. Una situazione difficile da accettare, soprattutto per i coloni, che presto si aggregano in gruppi ribelli per combattere una giusta lotta contro i loro aguzzini. Una volta tanto, Kyle Hardlaw non si trova tra i ribelli, ma dall'altra parte della barricata. Per la precisione, il nostro tenente è stipendiato dai fautori del team Alpha Black Zero, un gruppo militare di assalto e infiltrazione composto dai migliori esperti in circolazione. Il gioco, che prende il nome dal suddetto team,

SITUAZIONE DIFFICILE PER I COLONI, CHE SI AGGREGANO IN GRUPPI RIBELLI PER COMBATTERE UNA GIUSTA LOTTA CONTRO I LORO AGUZZINI

▲ Uno dei primi pianeti ricorda fortemente il suolo di Marte, se escludiamo la vegetazione che riveste gran parte della superficie. Forza ragazzi, c'è da camminare!

▲ Non sarà raro poter ammirare scenari come questo. Piacevole e inquietante, non c'è che dire!

KHAEON GAMES

La Khaeon Games è stata fondata nel maggio del 1999, in Hague, da Erik C. Pieters, dalla Erik E. Sas e da Yesse America (sì, è il suo vero nome). L'obiettivo della software house, nemmeno a dirlo, è quello di formare un gruppo di sviluppo, in Olanda, capace di creare giochi per PC e console di ottima qualità. Nel 2001 la compagnia ha cominciato a sviluppare il titolo Alpha Black Zero, giunto alla versione "gold" nell'ottobre del 2003. Da allora, la Khaeon Games segue diversi progetti di sviluppo per la creazione di prodotti di qualità, per ogni piattaforma e in tutto il mondo. In bocca al lupo, Khaeon!

rappresenta una sorta di enorme flash back alla Tommy Angelo in "Mafia", giusto per portare un esempio. Svelato il background necessario, prendiamo ora in rassegna i meri aspetti tecnici del gioco, visto che lo spazio stringe.

JUST WALKING!

Alpha Black Zero è un gioco tattico di squadra con visuale in terza persona, un genere ibrido assolutamente in voga nell'ultimo biennio videoludico. Niente mezzi da pilotare, niente postazioni fisse... se c'è una cosa che presto vi peserà sarà proprio il fatto di dover camminare e camminare, percorrere chilometri per arrivare in prossimità dei vostri obiettivi. Una linearità della trama quasi anacronistica (ricca di colpi di scena, d'accordo...), sembra ripercorrere idealmente una missione qualsiasi, e nemmeno a farlo apposta una sorta di contachilometri vi segnalerà con la pressione di un tasto la distanza percorsa (a piedi) sino a quel momento. Che dire... i primi dodici chilometri li ho quasi sentiti nelle gambe, trovandomi a girare e rigirare alla ricerca della meta, senza un benché minimo abbozzo di mappa, ma solo una bussola e i punti cardinali verso i quali orientarsi. Gli scenari di gioco sono quantomeno belli da vedere, conturbanti al punto giusto, sterili e degni dell'immaginario collettivo. Per qualche istante, i primi livelli mi hanno ricordato un po' Tribes e un po' Outbreak, esibendo delle texture di ottima qualità e una modesta complessità strutturale, anche quando si tratta di spazi aperti collinosi. L'effetto "cespugli al vento", da parte sua, rende bene l'idea, nonostante la goffaggine del modello fisico. Se togliamo la corsa dell'alter ego osservato in terza persona, i movimenti dei personaggi risultano quasi convincenti, aiutati dopotutto da un elevato numero di poligoni che compongono i modelli. Ciò che lascia maggiormente a desiderare è il carattere asettico del mondo in cui ci si muove, fatto spesso di spazi immensi popolati da gruppi di ribelli sparsi qua e là, senza che ci sia alcun motivo plausibile a giustificare la loro presenza in quei luoghi. Per dare un significato alla parola "tattica", ABZ consente al giocatore di impersonare un soldato qualsiasi dei cinque disponibili per ogni missione, scegliendo innanzitutto – nella fase di briefing – la tipologia di arsenale da portarsi appresso (silenzioso, classico o pesante), e garantendo successivamente un minimo di controllo sugli altri membri, a prescindere dal personaggio che si controlla. Ancora una volta gli ordini da impartire non sono nulla di strabiliante, e vanno dal tipico "seguitemi / rimanete in posizione" al "cessate il fuoco / fuoco a volontà", da assegnare singolarmente oppure all'intera pattuglia.
L'intelligenza artificiale, ottenuta tramite subroutine "concorrenti" e non tramite script, è tarata su livelli discreti e ben bilanciata, nel senso che la difficoltà dei nostri assalti crescerà man mano che si avanza nella lunga campagna single player. Bizzarra la modalità multigiocatore, che purtroppo risente della quasi totale assenza di server sparsi in giro per il mondo. Sull'arsenale c'è poco da dire, non potendo fare un paragone con fucili e granate realmente esistenti; suvvia, diciamo che un po' più di rinculo e un minore potere di arresto non avrebbe guastato. La colonna sonora, infine, accompagna bene le nostre incursioni interplanetarie e si integra perfettamente in una trama coinvolgente quanto scontata, in un misto di contraddizioni che dominano una produzione di modesta fattura.

CIÒ CHE LASCIA A DESIDERARE È IL CARATTERE ASETTICO DEL MONDO IN CUI CI SI MUOVE

▶ Considerato che siamo nel 2366, chissà quanti anni hanno quelle belle statue pacioccose. Gli interni, come potete vedere, sono decisamente poco dettagliati.

COMMENTO

Alpha Black Zero ha delle potenzialità enormi, che purtroppo non sono state sfruttate a sufficienza dai programmatori. Un ottimo motore grafico, fluido e leggero, capace di gestire egregiamente gli spazi aperti quanto i claustrofobici livelli al chiuso, sarebbe già bastato per creare qualcosa di più intrigante. Paragonato per esempio a Far Cry, il titolo è già mozzato del carisma profuso dai mezzi di trasporto che caratterizzano profondamente lo stile del "caraibico" di casa UbiSoft. Spesso l'area di gioco stessa presenta delle incongruenze a livello grafico, e quei begli alberi in movimento, frustati dal vento, quasi stonano su un suolo assolutamente privo di vita. Le acclamate tecniche di accerchiamento del nemico, diventano preoccupanti solo giocando a un livello di difficoltà medio-alto, tramite il quale è possibile apprezzare le routine che dettano consiglio alle coscienze digitali. La mira dei propri compagni è infallibile (cecchini che senza accovacciarsi colpiscono coloni a centinaia di metri di distanza) a prescindere dall'arma impiegata e spesso ci si sente quasi inutili all'interno del gruppo (per la serie: "Voglio sparare anch'io!"). In soldoni, è conveniente spendere quattro pezzi da dieci per portarsi a casa Alpha Black Zero? Se camminare e sparare è la vostra passione, assolutamente sì, altrimenti, potere di Internet, guardatevi prima i vari trailer in Rete, e immaginatevi alla guida di un gruppo di tracking spaziale...

HARDWARE

I requisiti minimi parlano un Pentium III a 1 GHz, 256 MB di RAM e 64 MB di memoria su scheda video, CD-ROM 24X, 2 GB di spazio su hard disk, Windows 98/ME/2000/XP e DirectX 9.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

62

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi imparare a derapare in tutta sicurezza? Corri nella sezione Speciali di TGM Online!

SVILUPPATORE
Codemasters

PUBLISHER
Codemasters

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP, SPLITSCREEN

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 49,90

SITO
it.codemasters.com/colinmcrae2005

REVIEW

Matteo "Nlz!Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

COLIN MCRAE RALLY 2005

Ma come? Ben due titoli della serie Colin McRae Rally a distanza di soli sette mesi l'uno dall'altro? Certo che alla Codemasters sanno bene quando si tratta di battere il ferro finché è caldo, eh...

Devo ammettere che il rilascio della versione 2005 di Colin McRae Rally (d'ora in avanti CMRR05, per brevità) mi ha sorpreso non poco, in quanto gli estimatori della serie sono ancora impegnati a giocare con il quarto capitolo, soprattutto in ambito multiplayer. È bastata una semplice telefonata al PR di Halifax per chiarire il mistero: l'uscita a così breve distanza è imputabile al ritardo della versione PC di Colin McRae Rally 4 rispetto alle versioni per console. Considerato il breve lasso di tempo a disposizione del team di sviluppo, troveremo qualche novità degna di nota?

LE AUTO BONUS PRESENTI NEL GIOCO SONO VERAMENTE TANTE E SBLOCCARE TUTTO LO SBLOCCABILE PORTA VIA PARECCHIO TEMPO

PILOTA CHE VINCE...

Avendo ancora installata la quarta versione è stato facile fare un veloce raffronto dei contenuti tra CMRR05 e il predecessore. Una rapida navigazione attraverso i menu pone immediatamente in risalto le sfide proposte: il concetto è il solito, ovvero sbloccare auto, prove speciali e potenziamenti in base ai risultati ottenuti nelle varie modalità, prima fra tutte la Carriera. In questo frangente, il pilota deve farsi le ossa gareggiando su vetture poco performanti e ottenere piazzamenti a podio in

▲ Il maltempo è reso bene grazie a ottimi riflessi sulle varie superfici stradali, che siano fango, ghiaia o asfalto.

▲ Il modello di danni è semplicemente sensazionale, tra i migliori mai visti in un gioco di guida.

una serie di competizioni riservate a una particolare categoria di auto (2WD, 4WD e così via) o anche in un campionato monomarca. I veicoli presenti nel gioco sono veramente tanti, e sbloccare tutto lo sbloccabile porta via parecchio tempo; si tratta tuttavia di una strada obbligata da seguire se si vuol disputare un campionato con la vettura desiderata, ma alla lunga può diventare scocciante. Oltre a Carriera e Campionato è possibile correre un solo rally o singoli percorsi, nel caso ci si voglia concentrare su un particolare evento, magari in vista di una sfida multiplayer con gli amici. Quest'ultima modalità è decisamente completa in fatto di contenuti; oltre alla LAN e allo Split Screen fino a quattro giocatori, il vero piatto forte è costituito dalla possibilità di gareggiare online contro altri otto avversari umani in tutte le categorie sia stilando una classifica a tempo sia a punti. La formula è quella della Ghost Car, ma chi lo desidera può disattivarla per concentrarsi esclusivamente sulla propria guida. Modalità a bizzeffe dunque, ma a ben vedere l'unica vera novità riguarda la carriera che, per dirla tutta, non è che un modo diverso per sbloccare i bonus contenuti nel gioco.

... NON SI CAMBIA...

Al di là di qualche aggiunta formale, l'impressione è di avere pochi spunti di discussione anche per quanto riguarda la parte tecnica del gioco, intesa come grafica e sonoro. In entrambi i casi la qualità è decisamente elevata e propone ottime riproduzioni di tutto il parco macchine, con la classica attenzione al dettaglio tipica della serie in fatto di livree e composizione tridimensionale del modello vettura. Aspetto inedito degno di menzione è la decolorazione della vernice in base agli impatti ricevuti in caso d'incidenti: ora si nota maggiormente l'effetto di abrasione in seguito a una strisciata in velocità su un guard rail o un muro rispetto a un colpo perpendicolare al telaio, che produce un effetto "preventivo carrozziere" veramente di prim'ordine.

▲ **Il parco macchine è veramente notevole e comprende oltre trenta vetture.**

Per quanto riguarda i tracciati, abbiamo un rally in più rispetto ai classici otto già percorsi in lungo e in largo nella precedente versione (UK, Grecia, Finlandia, USA, Australia, Giappone, Svezia e Spagna), ovvero la Germania. A differenza dell'elevata qualità delle altre speciali, le tappe tedesche non convincono del tutto per quanto riguarda la bellezza degli scenari: sarà anche per l'ambientazione spoglia fatta di pianure e colline coltivate, ma l'impressione è che le speciali tedesche non abbiano goduto della stessa attenzione degli altri rally in fase di rifinitura. Già che ci siamo, diciamo anche che le piste già presenti nella passata edizione sono state rinnovate per quanto riguarda il tracciato e

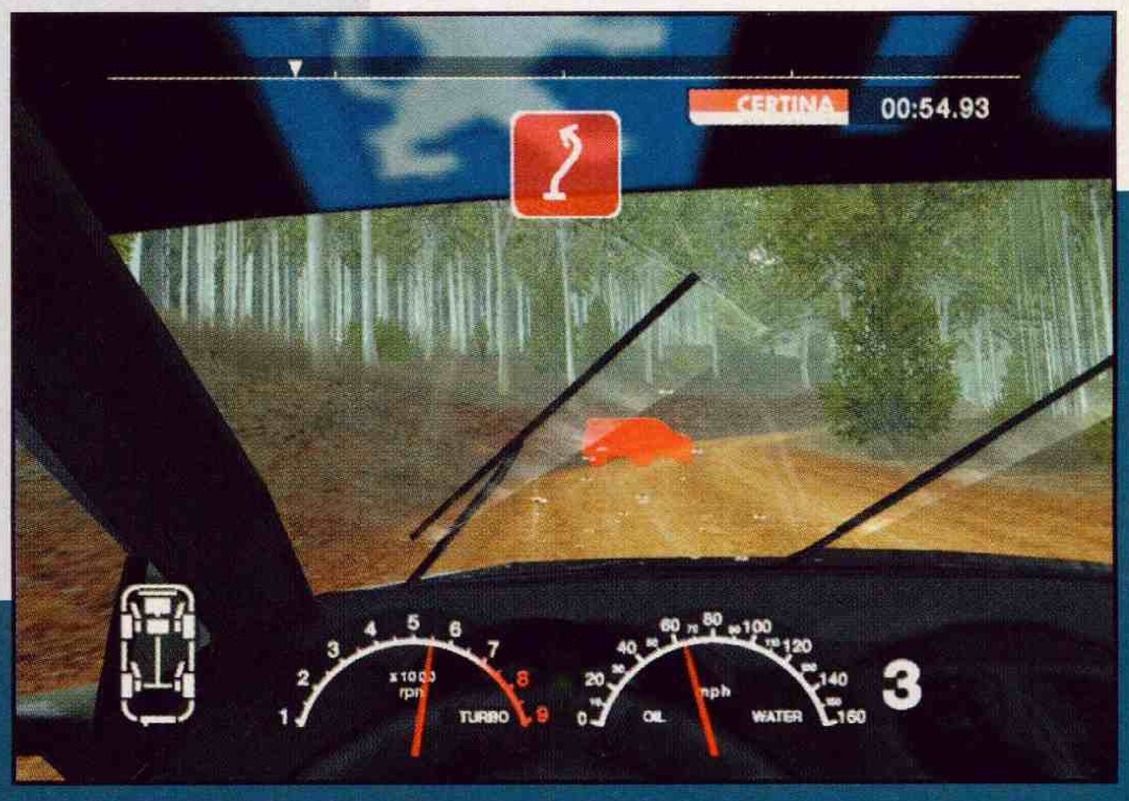
COSA PORTO ALL'AUTOLAVAGGIO OGGI?

Il gran numero di vetture presenti in CMRR05 è assolutamente sensazionale, come da perfetta tradizione Codemasters, e propone i più importanti bolidi del campionato WRC, ma anche molte vecchie glorie del passato.

E così, accanto a Impreza WRX, Lancer, Xsara, Golf GTI e 206, protagoniste del campionato attuale, troviamo anche auto storiche quali Lancia Delta e Stratos, MCG Sebring (bellissima), Alfetta GTV, Sierra Cosworth e Peugeot 205. Non mancano nemmeno graditi extra, come il nuovo maggiolone o i fuoristrada in stile Nissan Pickup. Per tutte, l'accuratezza nel modello tridimensionale è veramente ottima, a partire dall'attenzione riposta nella realizzazione del modello di danni, con molte parti della carrozzeria destinate ad ammaccarsi, sporcarsi, perdere la vernice o persino staccarsi in caso di incidenti brutali. Anche attivando i danni alla massima intensità è tuttavia possibile sopravvivere a botti terrificanti, quando il buonsenso e un probabile semiasse staccato suggerirebbero il contrario...

TROVIAMO UN RALLY IN PIÙ RISPETTO AI CLASSICI OTTO GIÀ PERCORSI IN LUNGO E IN LARGO NELLA VERSIONE PRECEDENTE

▲ **La guida delle vetture è divertente ma non eccessivamente impegnativa. I fan della tastiera non resteranno certo delusi.**



▲ **Guidare dall'interno dell'abitacolo non è poi così difficile... peccato per l'assenza di un qualsivoglia tipo di strumentazione integrata nel cruscotto.**

COMMENTO

Colin McRae, un nome, una garanzia. Sul pilota scozzese, Codemasters è riuscita a costruire uno dei brand più conosciuti nell'ambito dei videogiochi per console e PC ed è difficile che prenda una cantonata quando si tratta realizzare un gioco divertente, ben fatto tecnicamente e completo qual è questo CMRR05.
Tutto quanto di buono era stato visto all'inizio dell'anno è stato riproposto con qualche abbellimento e aggiunta, ma senza particolari stravolgimenti che possano farci catalogare questo prodotto tra i punti di svolta della serie. Per questo motivo, nel valutare un titolo uscito a così breve distanza dal suo predecessore, non possiamo prescindere dal fare un distinguo nel consigliarlo ai giocatori. Se siete già in possesso di Colin McRae Rally 04, a nostro avviso fareste meglio a tenervi da parte i soldini: le similitudini tra i due giochi sono veramente troppe e rendono questo prodotto un semplice add-on, che propone un solo nuovo rally, la modalità Carriera e qualche vettura inedita. Chi, invece, si è fermato alla seconda o terza versione o non ha mai affrontato una curva in derapata con Colin, può tranquillamente aggiungere cinque o sei punti al globale. Già, perché come al solito, il prodotto di Codemasters risulta essere il miglior arcade rallystico presente sulla piazza. E scusate se è poco...

HARDWARE

Non abbiamo riscontrato grosse differenze prestazionali rispetto a CMRR4: per giocare senza rallentamenti occorrono un processore da 2 GHz, una scheda video da 128 MB di RAM (dalla GeForce Ti 4200 o ATi Radeon 9200 in su) e 256 MB di RAM di sistema. Per il multiplayer online è sufficiente una connessione analogica o ISDN.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

77

LA FISICA NON È CAMBIATA DI UNA VIRGOLA E I DIFETTI DEL MODELLO DI GUIDA SONO RIMASTI INVARIATI

▲ **Il rally inglese in tutta la sua difficoltà: non ho mai odiato così tanto i muretti a bordo strada.**

risultano veramente belle da vedere, oltre che da guidare, grazie ai molti elementi caratteristici presenti. Insomma, una bella collezione imprezziosita da maltempo, stage sulla neve e alcuni tracciati in scarse condizioni di visibilità a complicare la vita dei piloti virtuali.

... MA POTREBBE ESSERE IL MOMENTO?

Anche per quanto concerne la fisica e il modello di guida non si notano novità particolari, a differenza di quanto accaduto nel passaggio dalla terza alla quarta versione. Sotto questo profilo, CMRR05 è chiaramente rivolto a un pubblico desideroso di prendere in mano il gioco e farsi una speciale a tutta birra senza dover imparare a guidare una vettura da rally nel vero senso del termine. L'operazione riesce perfettamente grazie alla facilità di controllo tramite tastiera, alle opzioni piuttosto complete e a un'immersività grafica di prima categoria. La fisica del mezzo non è cambiata di una virgola, e i difetti della guida legati al perno su cui ruota il centro delle vetture (il noto Unipivot) non sono stati corretti, probabilmente a causa dello scarso tempo a disposizione. I problemi rimangono i soliti e si notano chiaramente nelle inquadrature dalla telecamera esterna: lo scivolamento innaturale della vettura nei cambi di direzione, alcuni contatti a muro non troppo convincenti e una fisica dei cappottamenti non proprio allo stato dell'arte. In altre parole, ci troviamo di fronte alle solite questioni irrisolte della serie, che punta su un modello di guida "filtrato" dai programmatori per strizzare l'occhio al maggior numero di utenti possibile. Augurandoci un'evoluzione che coinvolga anche questo settore, vale la pena ricordare l'alternativa Richard Burns Rally: nonostante la terribile difficoltà e qualche difetto, rappresenta la soluzione migliore per chi vuole cimentarsi in qualcosa di (molto) più impegnativo in fatto di rally simulati.

IN GIRO PER IL MONDO

I Paesi in cui è possibile gareggiare nella quinta versione di Colin McRae Rally sono ben nove, grazie all'aggiunta del citato rally tedesco. Come da tradizione, i tracciati delle tappe sono solamente ispirati a percorsi veri, di cui ereditano l'ambientazione e le caratteristiche salienti. La Finlandia, ad esempio, è il classico delirio di neve e ghiaccio in cui occorre cercare di trovare un assetto in grado di perdonare al meglio gli errori dovuti alla scarsissima aderenza, mentre il rally

spagnolo è strapieno di tornanti su asfalto da percorrere a freno a mano tirato tra piante e qualche roccia a bordo strada. Restando in tema di rally tosti, troviamo il difficile Giappone, ambientato tra le montagne su strade strette e dissestate in cui la pioggia e l'oscurità sono un vero incubo, mentre i velocissimi e sterrati tracciati greci o australiani sono teatri di replay dalle insane velocità di punta. La vera chicca tuttavia è il rally inglese: forse il più completo del lotto in quanto a cambiamenti di superficie, passaggi in velocità in paese e muretti di campagna in solida pietra...

▲ **Ora il pubblico è decisamente più folto e rende più vivo l'attraversamento dei centri abitati. Attenzione a non mettere sotto qualcuno.**

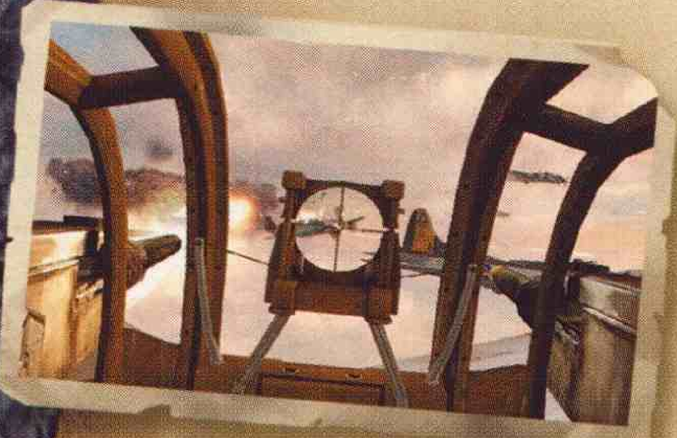
▶ **Per accedere ai potenziamenti, è necessario superare alcune prove particolari, come questa: cosa non si fa per qualche cavallo in più...**

CALL OF DUTY™

LA GRANDE OFFENSIVA™

EXPANSION PACK

VINCITORE DI OLTRE 80
GAME OF THE YEAR
AWARDS E DI 50
EDITORS' CHOICE
AWARDS



13 nuove missioni single-player, vissute dagli occhi di soldati Americani, Inglesi e Russi.

Nuove armi, inclusi lanciafiamme, mitragliatrici d'appostamento e la possibilità di chiamare il supporto aereo.

10 nuove mappe multiplayer e 3 nuove modalità con combattimento su veicoli, tra cui carri armati e Jeeps!

L'ESPANSIONE DEL GIOCO DELL' ANNO 2003!

RICHIEDE

CALL OF DUTY™
PER ESSERE GIOCATO

gray matter studios

PC CD

Developers of Call of Duty™
infinity ward

WWW.CALLOFDUTY.COM

ACTIVISION.

© 2003-2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty and Call of Duty: United Offensive are trademarks of Activision, Inc. All rights reserved. Developed by Gray Matter Interactive, Inc.
This product contains software technology licensed from Id Software ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

REVIEW

Davide Comunello **davide.comunello@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La TGM Cup di Call of Duty potrebbe conoscere una nuova edizione: tieni d'occhio la FragZone di TGM Online!

SVILUPPATORE
Gray Matter

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 36,99

SITO
www.callofduty.com

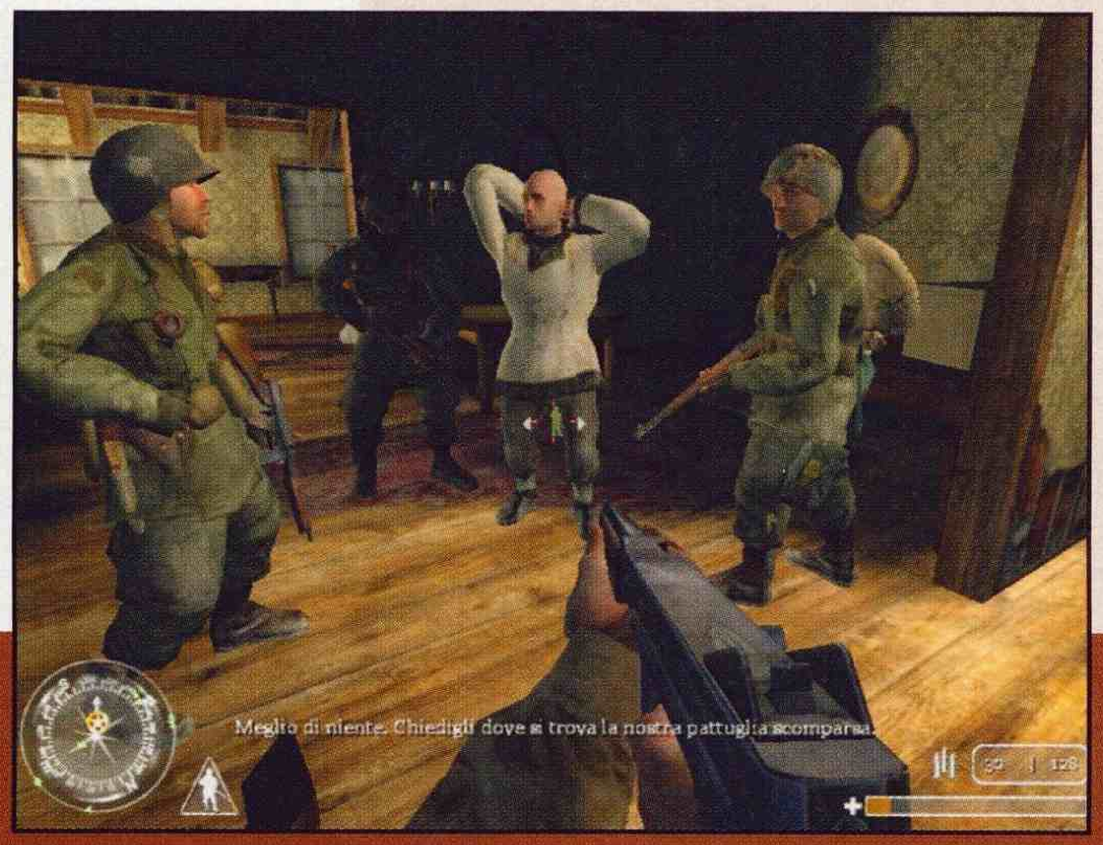
CALL OF DUTY: LA GRANDE OFFENSIVA

La madre di tutte le guerre, le sue vittime e gli "eroi per un giorno" che l'hanno combattuta: i soldati qualunque di Infinity Ward ritornano in un'espansione che restituisce nuove emozioni, da vivere sia in singolo sia sulla Rete.

Sin dalla sua pubblicazione, Call of Duty non ha mai cessato di fare presa sugli amanti dell'azione in prima persona e la sua diffusione pare non abbia conosciuto ostacoli né rallentamenti di sorta: fanno fede i server tuttora ricolmi di vecchi e nuovi utenti, l'attenzione dei modder, il proliferare di competizioni, tornei e la folta presenza di team e giocatori nelle classifiche di ClanBase. Al grido di "nessuna guerra si combatte da soli", il gioco in singolo aveva fatto dell'immersione nei campi di battaglia il suo credo: il dramma della Seconda Guerra Mondiale non era quello vissuto da un solitario eroe, ma il corale destino di un intero plotone, di un reggimento, di una nazione. I veri protagonisti di Call of Duty erano il terrore, la paura, lo smarrimento ma anche gli atti di eroismo e la dedizione di uomini comuni al fronte, catapultati in situazioni dove più spesso l'unico vero obiettivo era quello di sopravvivere e di arrivare vivi alla momentanea quiete che avrebbe preceduto una nuova carneficina. Parallelamente a quest'esperienza (esaltata da eventi scriptati dal gran gusto coreografico),

LA GRANDE OFFENSIVA DONA NUOVA ED ENTUSIASMANTE LINFA VITALE AL GIÀ COMPLETO CALL OF DUTY

▲ Le campagne single player de La Grande Offensiva accentuano ancor più il lato coreografico di Call of Duty: emozionanti, scioccanti e tutte da gustare.



▲ Sempre costante e ben strutturata la presenza di situazioni "pilotate" dagli sceneggiatori: in questo frangente, un prigioniero sperimenta la "delicatezza" della 101esima.

si sono tracciate le premesse per ciò che è stata la vera fortuna di Call of Duty, ovvero il suo entusiasmante multiplayer: mappe sapientemente disegnate, buon assortimento di modalità, grande giocabilità e un'ambientazione irresistibile hanno attirato schiere di utenti, spesso provenienti dai campi di Medal of Honor, Castle Wolfenstein e persino da Quake e Unreal Tournament. A un anno di distanza dal debutto, il bilancio era ancora assai positivo, anche se all'orizzonte già si poteva intravedere l'inevitabile obsolescenza prima o poi destinata ad abbattersi su qualsiasi prodotto videoludico. A spazzare la stanchezza e in soccorso di Call of Duty giunge dunque United Offensive (La Grande Offensiva nei lidi nostrani), espansione che vuole essere ben più che un add-on composto da nuove mappe, armi o qualche modalità aggiuntiva. Constatato che per donare nuovo respiro a un prodotto non è sufficiente apportare delle semplici novità di contorno, Gray Matter ha affrontato il progetto con intelligenza, spingendosi oltre e a costo di assumersi anche qualche rischio.

▲ **Rocambolesca fuga a bordo di una motovedetta: il single player de La Grande Offensiva presenta una gran varietà di situazioni e mezzi a disposizione, motociclette incluse.**

Le novità più spiazzanti riguardano il multiplayer, mentre le tredici nuove missioni in singolo proseguono con stile il percorso già tracciato a suo tempo dagli Infinity Ward: le avventure americane, inglesi e russe sono più spettacolari, drammatiche e sontuose dell'originale, scritte con perizia e sempre in grado di stupire ed emozionare. Agguati, scontri nelle foreste francesi, fughe rocambolesche a bordo di motociclette e motovedette in Sicilia, assalti a fortezze inespugnabili e prese di intere città sono il succo della drammatica azione proposta da LGO, vissuta con gli occhi della 101esima Aviotrasportata americana, dei SAS inglesi e infine della carne da macello rappresentata dai coscritti russi, coinvolti in battaglie campali sanguinose e sempre al limite della disperazione (se in Call of Duty c'era Stalingrado, in LGO Kharkov ne è la degnissima sostituta).

Non mancano livelli particolarmente ispirati: la battaglia della Bulge, il bombardamento della Germania a bordo di un B-17 con tanto di botto finale, il sabotaggio di un ponte olandese che è un chiarissimo rimando a "I cannoni di Navarone" sono i più illustri esempi di come giocare a Call of Duty sia come prendere posto in una sala di un cinema. A rendere tutto più credibile contribuisce poi il motore grafico, uscito decisamente potenziato dagli studios dei Gray Matter: l'accresciuto dettaglio dei modelli tridimensionali (armi comprese) e il sistema particellare con le sue pirotecniche esplosioni, nebbia, luci, detriti e fumo contribuiscono ad arricchire ulteriormente l'impatto visivo del prodotto, già efficace nell'originale. Le missioni, per quanto apprezzabili,

GRANDE OFFENSIVA, ANCHE NELLE DIMENSIONI

Il primo e più sensibile cambiamento apportato da La Grande Offensiva consiste nell'ampliamento a dismisura delle mappe multiplayer: Kursk e Sicily sono due ottimi esempi di quanto in là si siano spinti i Gray Matter, i quali hanno ricostruito luoghi difficilmente percorribili con rapidità se non a bordo di veicoli. Le zone esplorabili sono spesso fuori portata visiva, nascoste dalla foschia e molto più somiglianti a veri campi di battaglia: ad esempio, la mappa di un'area urbana teatro di uno scontro non è più solamente composta dal centro abitato, ma anche dalle sue immediate vicinanze, affollate retrovie comprese. In generale, con La Grande Offensiva è più raro ritrovarsi catapultati in una situazione di scomoda promiscuità col nemico: più spesso, il giocatore o il suo team iniziano la loro corsa al frag da una posizione arretrata, dove è possibile recuperare equipaggiamento o mettersi al controllo di un carro armato o di una jeep. Più scelta, dunque, e necessità di elaborare tattiche molto complesse: gli imbuti da sorvegliare si moltiplicano e spesso sono inesistenti, il che obbliga a un approccio molto più attento, cauto e guardingo; d'altronde, non c'è da stare tranquilli se invece di bloccare l'avanzata di otto soldati semplici può rendersi necessario fermare l'equivalente in carri armati...

GRAY MATTER HA AFFRONTATO IL PROGETTO CON INTELLIGENZA, SPINGENDOSI OLTRE E A COSTO DI ASSUMERSI ANCHE QUALCHE RISCHIO

▲ **Una piccola squadra americana tende un'imboscata a un convoglio tedesco: peccato che a poca distanza segua un Tiger...**

▲ **A bordo di B-17 inglese in volo sulla Germania: in Call of Duty gli imprevisti si sprecano, tra motori in fiamme e bombe che non ne vogliono sapere di sganciarsi!**

COMMENTO

La guerra cambia, e quasi sempre in peggio: non così in La Grande Offensiva, una delle espansioni più riuscite che si possano annoverare nel settore degli FPS. Ricca e densa di contenuti, è il perfetto esempio di come si possa rilanciare un titolo con intelligenza e coraggio. Le campagne single player portano alle estreme (e spettacolari) conseguenze ciò che gli Infinity Ward avevano proposto nell'originale, offrendo livelli elaborati, emozionanti, ispirati e soprattutto in grado di trasformare un semplice videogame nell'accurata e spesso spaventevole rappresentazione di quella tragica carneficina che fu la Seconda Guerra Mondiale. L'incontestabile brevità delle tredici missioni, tuttavia, non è altro che il prologo per il gioco online, vero cuore e chiave di volta dell'"operazione La Grande Offensiva". Rischiando di scontentare gli hardcore gamer e i numerosissimi "clan men" che avevano trasformato il multiplayer in un tatticissimo gioco di squadra su spazi relativamente ristretti, Gray Matter ha provveduto a introdurre mappe vastissime, l'utilizzo di mezzi corazzati, jeep e artiglieria pesante, trascendendo la formula originale sino a farla diventare la base per una vera simulazione di campo di battaglia. L'azzardo ha però dato i suoi frutti: il risultato è un incrocio perfetto tra Call of Duty e Battlefield, in grado di rinnovare la sfida ai veterani e di garantire e tutelare allo stesso tempo quella varietà che dovrebbe contraddistinguere ogni espansione ben riuscita. Sotto questo profilo, La Grande Offensiva è la migliore propaggine che Call of Duty si potesse attendere. Da manuale.

HARDWARE

Le assai sottostimate richieste minime de La Grande Offensiva parlano di un PIII a 800 MHz o equivalente, di una scheda video con 32 MB e dotata di supporto T&L e compatibilità con le DirectX 9.0c, di 128 MB RAM e di uno spazio su hard disk variabile da 625 a 825 MB.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

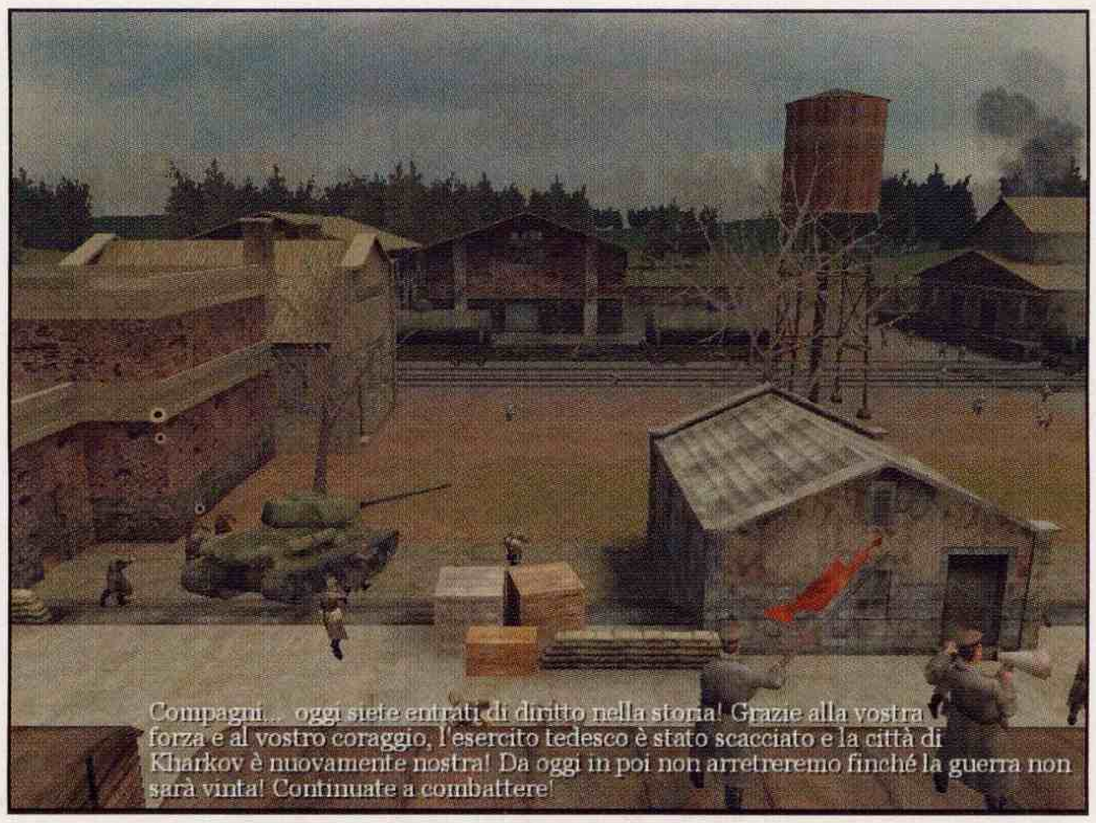
GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

86

sono tuttavia inesorabilmente destinate a finire (forse sin troppo presto, visto che possono bastare anche sei ore di gioco per completarle) ed è qui che entra in gioco il pluridecorato multiplayer di Call of Duty, azzardi compresi: al fine di rendere il prodotto ancora più verosimile, i Gray Matter hanno deciso di trasformare le undici nuove mappe in un vastissimo campo di battaglia, con tanto di retrovie, bunker e mezzi pesanti quali jeep e carri armati. Le dinamiche di gioco sono così destinate a cambiare in maniera sostanziale, a tutto vantaggio della varietà e dell'impatto sul giocatore. Si immagini di poter vivere la battaglia di Cassino a bordo di un Tiger o di uno Sherman, accompagnati da commilitoni su jeep, oppure appiedati e con in mano un Panzershreck o un lanciafiamme, supportati dal fuoco degli obici o dalla copertura dei cecchini: ne risulta un prodotto sontuoso, spettacolare e in grado di trasmettere forti emozioni. A questo, vanno aggiunte tre "nuove", riuscite modalità, ovvero Capture the Flag, Domination e Base Assault: mentre la prima è assai intuibile (ma altrettanto divertente se la si colloca in mappe gigantesche), le altre due rappresentano una variazione sul tema gradita ed efficace. In particolare, Base Assault presenta uno scenario in cui ognuna delle due fazioni possiede tre bunker da sventrare e demolire con l'ausilio di carri armati: una volta penetrati nella struttura, è necessario farla esplodere piazzando (e proteggendo) la classica bomba. Complessivamente, dunque, con LGO il già riuscito multiplayer di Call of Duty si trasforma in una guerra dinamica, più complessa da affrontare e senza dubbio molto più appagante e ricca di frenesia. Esistono poi altre aggiunte gradite: all'aumentare dei punti conseguiti (anche completando obiettivi come la distruzione di un bunker), ogni giocatore viene "promosso" a gradi più elevati, il che gli consentirà di ricevere munizioni extra (ora sensibilmente limitate e più difficili da reperire) e in ultima sede persino un binocolo per chiamare raid aerei su alcuni punti strategici.

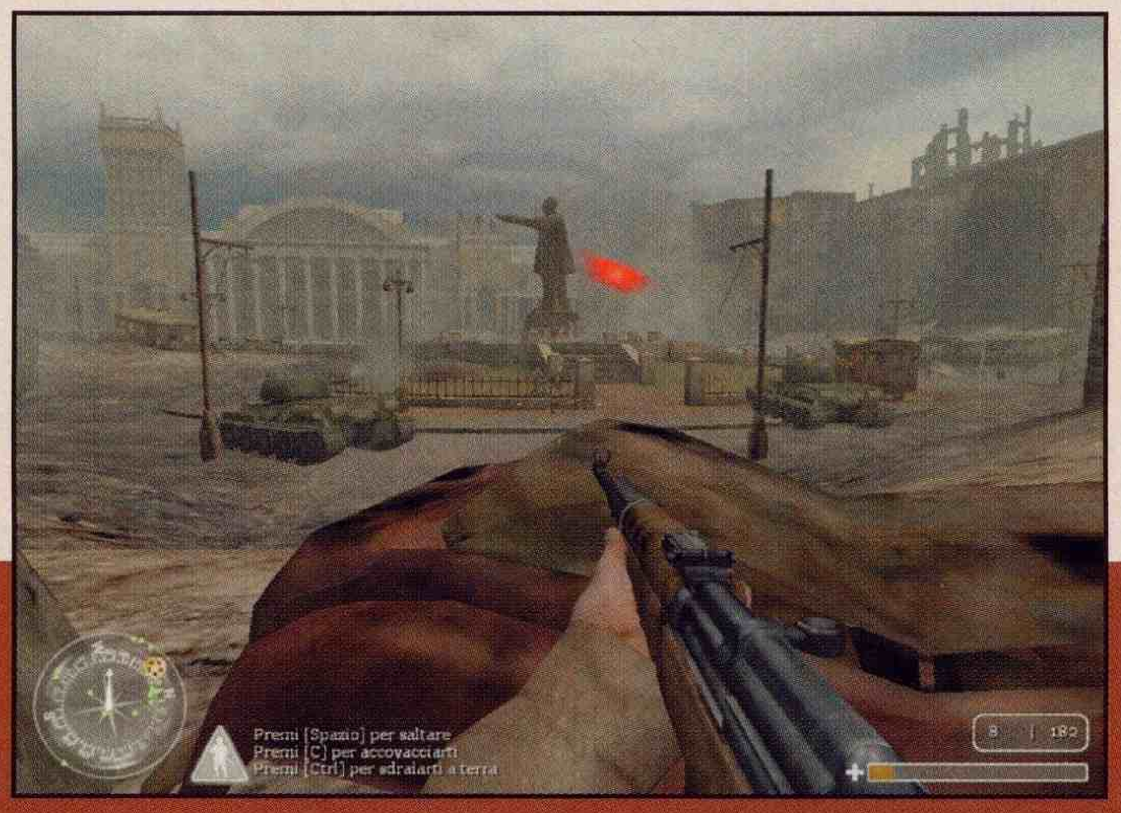


▲ Dopo aver patito bombardamenti di Stuka e assalti di Tiger, l'esercito russo ribalta la situazione a Kharkov e inizia la lunga marcia che lo porterà a Berlino...

La Grande Offensiva è dunque un'espansione ambiziosa e dal notevole impatto sul gioco originale: imprescindibile acquisto per gli appassionati di Call of Duty, sarà in grado di attirare molti nuovi giocatori. Operando delle scelte impegnative e coraggiose, i Gray Matter hanno sfornato un prodotto in grado di fare scuola, a testimonianza del fatto che per garantire nuovo spessore e profondità a un prodotto non è necessario imbastirne per forza un seguito.
Concludendo e rimandando al commento finale e ai due box di contorno, desidero ringraziare il clan sOw e in particolare JoMy e HolY, i quali si sono offerti di collaudare assieme al sottoscritto la modalità multiplayer, scambiando commenti, considerazioni e riflessioni preziose: in bocca al lupo per i vostri futuri impegni sui server!

AL FINE DI RENDERE IL GIOCO ANCORA PIÙ VEROSIMILE, I GRAY MATTER HANNO DECISO DI TRASFORMARE LE UNDICI NUOVE MAPPE IN UN VASTISSIMO CAMPO DI BATTAGLIA

GAMES machine ★★★ Star player



▶ La comunistissima piazza di Kharkov occupata dai tedeschi, uno dei frangenti più emozionanti offerti dalle missioni de La Grande Offensiva.

empire

R501-D

Digital Inside

Optical and Coaxial Digital Inputs
Multichannel Cinema Experience
Play Videogame in 5.1 Enviroment

www.empiremedia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi amici per appassionanti sfide in multiplayer? Visita la sezione FragZone di TGM Online!

SVILUPPATORE
Irrational Games

PUBLISHER
Vivendi Universal Games

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal Games

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO INDICATIVO
€ 49.00

SITO
www.tribesvengeance.com

REVIEW

Gabriele "jetpack" Giaminardi **saarek@xenia.it**

TRIBES: VENGEANCE

Sono passati due o tre anni dall'ultima volta: ti trovo bene e vedo che ti sei tenuto al passo coi tempi senza perdere il tuo stile, ma... Aspetta un attimo cos'é quello? Santo cielo, cosa accidenti è quella cosa che hai lì addosso!?

Credo sia stata più o meno questa la reazione di tutti i fan di Tribes venuti a conoscenza della "piega" che il loro gioco preferito avrebbe preso: stupore misto a rifiuto della realtà. La serie Tribes è sempre stata un passo avanti nel campo del multiplayer: sia Starsiege: Tribes (1998) che Tribes 2 (2001) offrivano un gameplay complesso e vario, mentre la maggior parte dei loro avversari prevedeva semplici deathmatch in cui spapocchiare qualsiasi cosa e occasionalmente un semplice gioco di squadra. L'ultima cosa che ci si potesse aspettare da questa serie era una storia da giocare da soli, ma Vivendi era decisa a dare una svolta e così ha raccolto tutto il background tecnologico/politico sviluppatosi attorno a Tribes e l'ha messo in un pacco destinato a Irrational Games. Quel pacco era accompagnato da una bella lettera: ai cari amici di System shock 2, adesso sono cavoli vostri! Saluti da quei mattacchioni di Vivendi.
Tanto per non far prendere un infarto ai succitati fan della serie, è bene mettere in chiaro una cosa: il multiplayer che ha reso popolare e amato Tribes c'è ancora, più bello e sconfinato che mai. Ma procediamo con ordine. La frase che avete appena letto è falsa e... OK, OK scherzo.

PEGGIO DA SOLI

Basato su una storia di intrighi politici e famiglie reali sullo stile di Dune, il gioco in singolo è in realtà una scusa per introdurre le modalità multi-

▲ In attesa che si scateni l'inferno sul campo di battaglia, cerco di scaricare la tensione accennando qualche passo di danza insegnatomi dal ToSo (questo alla prima recensione già scherza con il fuoco... ndToSo).

BASATO SU UNA STORIA DI INTRIGHI POLITICI E FAMIGLIE REALI SULLE STILE DI DUNE, IL GIOCO IN SINGOLO È IN REALTÀ UNA SCUSA PER INTRODURRE LE MODALITÀ MULTIGIOCATORE

▲ Lui la rapisce, la butta in mezzo a una battaglia e la prende in giro per le sue scarse abilità in combattimento mentre lei si fa quasi ammazzare; quindi le chiede se vuole mangiare assieme e lei... Lei ci sta!?

giocatore. Strutturata come una serie di flashback e flashforward (uguale ma al contrario... Insomma si va avanti e indietro nella storia senza seguire un andamento cronologico), la storia comincia dalla fine: una delle tante sequenze scriptate ci mostra uno dei personaggi principali, la principessa Julia, ricevere un misterioso oggetto al termine di quella che sembra essere stata una battaglia epocale. Nemmeno il tempo di riprendersi dall'impatto con il design dei personaggi che un super flashback ci riporta invece a molti anni prima, dove una giovane e "leggermente" inalberata principessa Victoria sta per contrarre uno di quei matrimoni basati sull'amore, ovvero combinato dal padre (o re) a fini politici. Come potete constatare voi stessi, negli uffici di Irrational Games durante la stesura della trama deve essere scoppiata una bomba di fantasia. La vita a bordo della nave imperiale scorre tranquilla tra una partita di bridge e una caccia alla volpe (la caccia alla volpe spaziale è molto di moda nella classe borghese del futuro), se non fosse per l'attacco di una flotta di caccia nemici che abborda la nave. A questo punto entriamo finalmente in gioco impersonando Victoria e, nel tentativo di salvare la sua pelle d'albicocca, dovremo correre attraverso la nave in fiamme, saltare con l'agilità di Mario e falcidiare decine di nemici con armi di ogni tipo (direttamente dall'arsenale del multi). La cosa esilarante è che nel frattempo la dolce principessa continuerà a piagnucolare disperata... Eh, le donne, chi le capisce! Nonostante l'abilità di Stallone e la forza di Schwarzenegger siano dalla sua, Victoria non riesce a raggiungere le navette di salvataggio in tempo e viene catturata da un avvenente cattivone intenzionato a usarla come ostaggio; sicuramente è rimasta fregata dall'abilità di Stallone, perché Schwarzy di solito li ammazza tutti i cattivi. A ogni modo Daniel, il sedicente rapitore, durante la prigionia la costringe non a quello che pensate voi, bensì ad allenarsi nell'utilizzo dell'armatura per compiere balzi con il jetpack e scivolate con i razzi degli stivali, ovvero ciò che sta alla base del successo di Tribes come gioco multiplayer. Il perfetto controllo della propria mobilità è il mezzo per farsi strada attraverso l'avventura in single, che non fa altro se non metterci di fronte a praticamente qualsiasi situazione potremmo incontrare in una vera partita online; la sensazione, infatti, è quella di trovarsi di fronte a un immenso tutorial. In altre parole, la storia che lega le varie fasi di gioco è davvero inconsistente.

MEGLIO MALE ACCOMPAGNATI

Eccoci finalmente al piatto forte, il multigiocatore. Si era parlato prima dell'importanza del controllo; ovviamente ogni giocatore incallito di Tribes sa bene quanto questo fattore trasformi il gioco in uno sport piuttosto che in un semplice passatempo, ma per i nuovi a questo genere di cose ecco un paio di puntualizzazioni. Tribes: Vengeance è un gioco di squadra dove all'interno della stessa vi sono differenti ruoli che si distinguono per lo più per la propensione all'attacco o alla difesa di alcuni obiettivi. Le partite non si svolgono in semplici arene, ma in veri e propri territori grandi svariati chilometri quadrati, insomma valli e colline che nemmeno Heidi le ha mai viste. Spostarsi diventa quindi una scienza e farlo semplicemente correndo non è

NEL '98 TRIBES FU IL PRIMO GIOCO A PRESENTARE VEICOLI IN MULTIPLAYER E IN QUESTO SEGUITO PILOTARLI È UN VERO SPASSO

GUIDARE CHE PASSIONE!

I veicoli rivestono un ruolo importantissimo in Tribes: Vengeance e ognuno è dotato di pro e contro.

VEICOLI TERRESTRI

ROVER
Un mezzo a quattro ruote motrici in grado di arrivare praticamente ovunque. Può anche arrampicarsi su terreni molto scoscesi grazie ai razzi posteriori. L'unico limite per il Rover è l'acqua, dove perde aderenza e rischia di danneggiarsi gravemente. È dotato in un mitragliatore.

JUMP TANK
Il Jump tank è un veicolo corazzato di grande potenza ma molto lento e in difficoltà su terreni troppo scoscesi. Per superare gli ostacoli è dotato di razzi in grado di fargli compiere piccoli salti. A causa della sua lentezza è un facile bersaglio.

VEICOLI AEREI

FIGHTER
Il Fighter è un piccolo velivolo monoposto dalla grande manovrabilità, buona velocità e armato di razzi. La sua natura sfuggente lo rende un bersaglio difficile da cogliere, ma in caso non è dotato di una corazza molto resistente.

ASSAULT SHIP
L'assault ship è un velivolo capace di trasportare due mitraglieri e di bombardare dal cielo con cariche ad alto potenziale. Il munizionamento pesante però sacrifica molto la velocità e lo rende un facile bersaglio per i nemici.

▲ Mediante apposite stazioni è possibile rifornirsi di armi, munizioni, medikit nonché configurare la propria armatura. Ci sono 3 slot per le armi e la scelta e libera, ma sono disponibili anche dei preset.

▲ Una delle arene con spettatori urlanti che incontreremo nella campagna in singolo. Quello che vedete in primo piano è ovviamente un carabiniere che ci sta facendo la multa per eccesso di velocità.

COMMENTO

Un piacevole ritorno? Una toppata colossale? Una minestra riscaldata? Niente di tutto questo, a dire il vero. La sempre viva comunità online di Tribes attendeva da tempo una nuova versione aggiornata alle tecnologie odierne e, tutto sommato, è ciò che Irrational Games ha fatto, tra le altre cose. Il controllo che ha reso famoso Tribes (figlio in origine di un bug nel motore fisico) è stato mantenuto e, ove possibile, migliorato. Le mappe godono del supporto del motore di Unreal e fanno la loro bella figura, specialmente per le dimensioni titaniche. I veicoli si avvantaggiano di una fisica scritta appositamente per loro, che li rende ancora più gestibili e a tutto questo bisogna aggiungere che le modalità online sono originali.
Certo, viene da domandarsi la necessità di quel single player senza ispirazione; non che non si lasci giocare, ma personalmente non ho mai apprezzato le cose a metà e, diciamocela tutta, questo singolo è un riempitivo che sarà snobbato dalla maggior parte dei giocatori online, oppure dimenticato dopo il primo completamento. Alla fine dei conti, ci troviamo di fronte a un titolo davvero ben realizzato per quanto riguarda la parte online, che offre ciò che ci aspettavamo da chi il multiplayer lo ha veramente rivoluzionato. Unreal Tournament 2004 cederà lo scettro? Probabilmente sì...

HARDWARE

Le richieste minime prevedono una scheda video compatibile DirectX 9.0c con 32 MB di RAM e supporto per T&L nonché pixel shader, una CPU da 1.0 GHz, 256 MB di RAM e 5 GB di spazio su disco per l'installazione.
Naturalmente io non mi azzarderei nemmeno a provarci con un configurazione del genere, dato che il gioco online richiede sempre risorse extra. Consigliate una scheda video Radeon 9600 o GeForce 5900, processore da 2,5 GHz, 512 MB di RAM. Ovviamente per il gioco online avrete bisogno di una linea aDSL.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

89

molto utile. Molto meglio premere il tasto destro del mouse e attivare il jetpack per compiere un salto. Questo propulsore non dura certo in eterno, anzi è pensato per brevi boost, ma in compenso si ricarica se non lo si utilizza. Spiccare balzi è molto intuitivo, ma atterrare a una velocità sostenuta senza farsi male non è certo così semplice, e farlo guadagnandone addirittura un vantaggio è ancora più difficile: è qui che il vero campione si riconosce, ovvero colui che arriva dall'alto perfettamente in linea con un pendio o una discesa per sfruttarne l'inclinazione e scivolare su di essa. Premendo la barra spaziatrice si attivano i razzi degli stivali che permettono letteralmente di sciare sulle superfici e con la tecnica appena descritta raggiungere velocità impensabili. Detto così sembra impossibile, ma con un po' di pratica non solo si assimila e si attua automaticamente, ma se ne trae anche grande esaltazione in caso si azioni particolarmente spettacolari.
Altra mitica caratteristica di Tribes sono i veicoli. Nel '98 fu il primo gioco a presentare veicoli in multiplayer e in Tribes: Vengeance sono stati portati al massimo della guidabilità grazie al sistema "guarda e non ci pensare" (termine coniato adesso ma che calza perfettamente) di Halo, ovvero basta spostare la visuale dove s'intende andare e premere l'acceleratore.
Questo in poche parole è ciò che rende Tribes: Vengeance un prodotto unico nel suo genere, ma anche le modalità di gioco spiccano per originalità. Ovviamente il CTF (Capture The Flag) è la modalità più comune e consiste nel rubare la bandiera della squadra avversaria e portarla nella propria base, ma va da sé che il gameplay viene pesantemente influenzato dall'immensa area di gioco. Più fantasiose sono la modalità Fuel (una squadra deve raccogliere dei contenitori di benzina per riempire un silos entro il tempo limite mentre la squadra avversaria cerca in tutti i modi d'impedirglielo) e Ball, molto simile alla modalità Bombing Run di Unreal Tournament (consiste nel cercare di prendere una palla che compare nel mezzo della mappa e segnare goal nella base avversaria). Anche in queste due new entry, è palese come le dimensioni, il volo e le scivolate stravolgano il gameplay rendendolo velocissimo, tecnicissimo e divertentissimo che più issimo si muore.
La cosa veramente geniale delle modalità offerte dal gioco è che possono essere modificate: è possibile creare partite in cui oltre a dover segnare goal con la palla, la squadra dovrà anche preoccuparsi di difendere la bandiera e cercare le taniche di benzina per riempire il suo silos.
Lasciatemelo dire, coordinare una squadra per fare questo è dannatamente divertente nonché difficilissimo. Inoltre si possono creare obiettivi multipli, come doppie bandiere o goal. In altre parole, da una parte abbiamo maggiori opportunità di segnare o sgraffignare bandiere, ma dall'altra raddoppiano anche le possibilità di essere fregati.
Insomma, di dettagli per stuzzicare la vostra attenzione di giocatori online ce ne sono. Fatevi ora un giro nei box per i dettagli e nel commento per tirare le somme.

Games machine Star player

COSA MI METTO PER ANDARE NELLA BASE NEMICA?

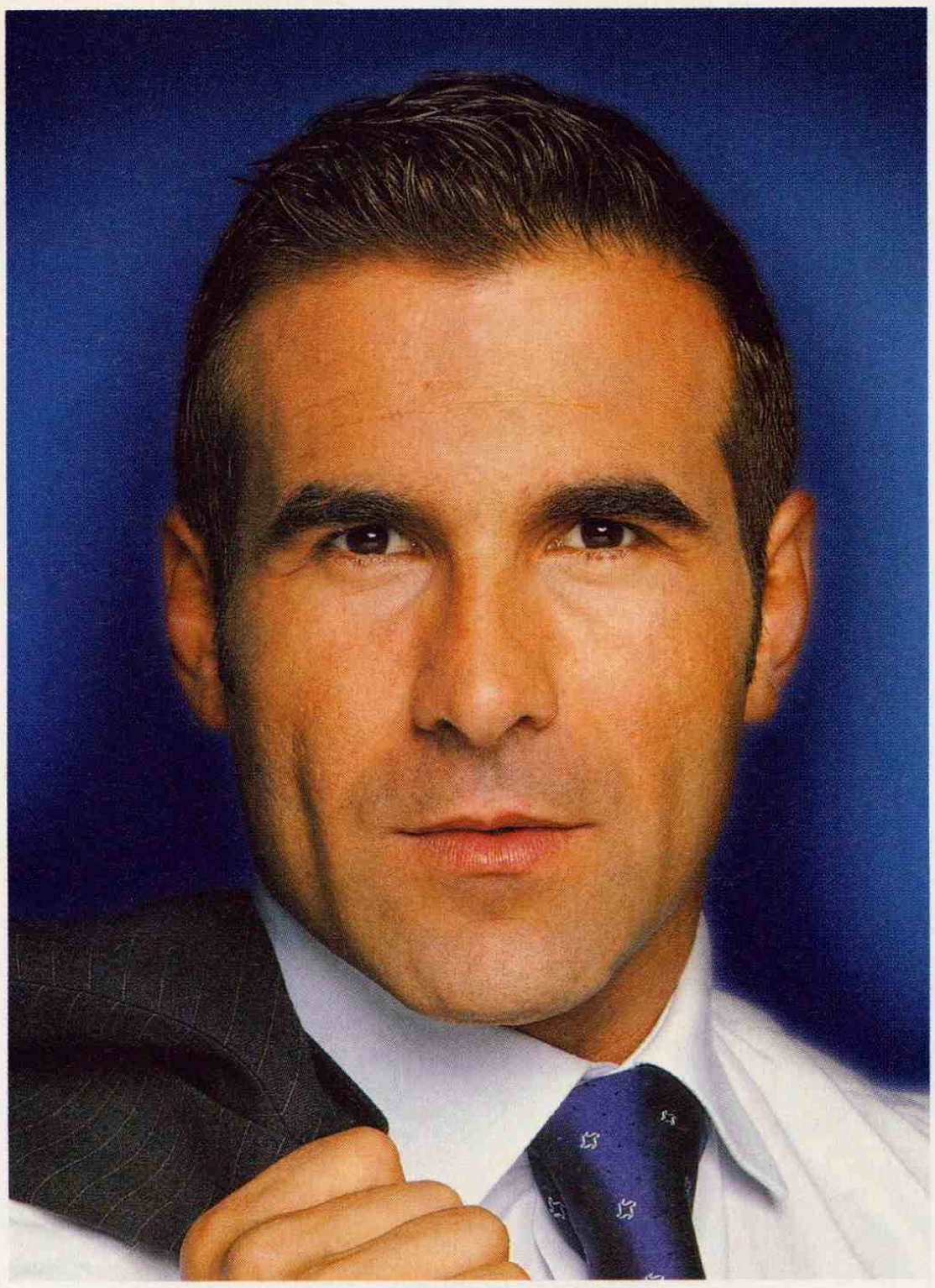
Ciascun tipo di armatura offre un differente livello di protezione, agilità e disponibilità di carico, che vanno a condizionare direttamente il tipo di tattica che si vuole adottare. Le armature sono configurabili e intercambiabili in qualsiasi momento durante una partita mediante le apposite stazioni. Ci sono 3 tipi standard di armature:

KINETIC™ LIGHT ARMOR
Offrendo una grande agilità, ma poca protezione, queste armature sono la scelta perfetta per letali cecchini o veloci giocatori che si occupano di rubare la bandiera.

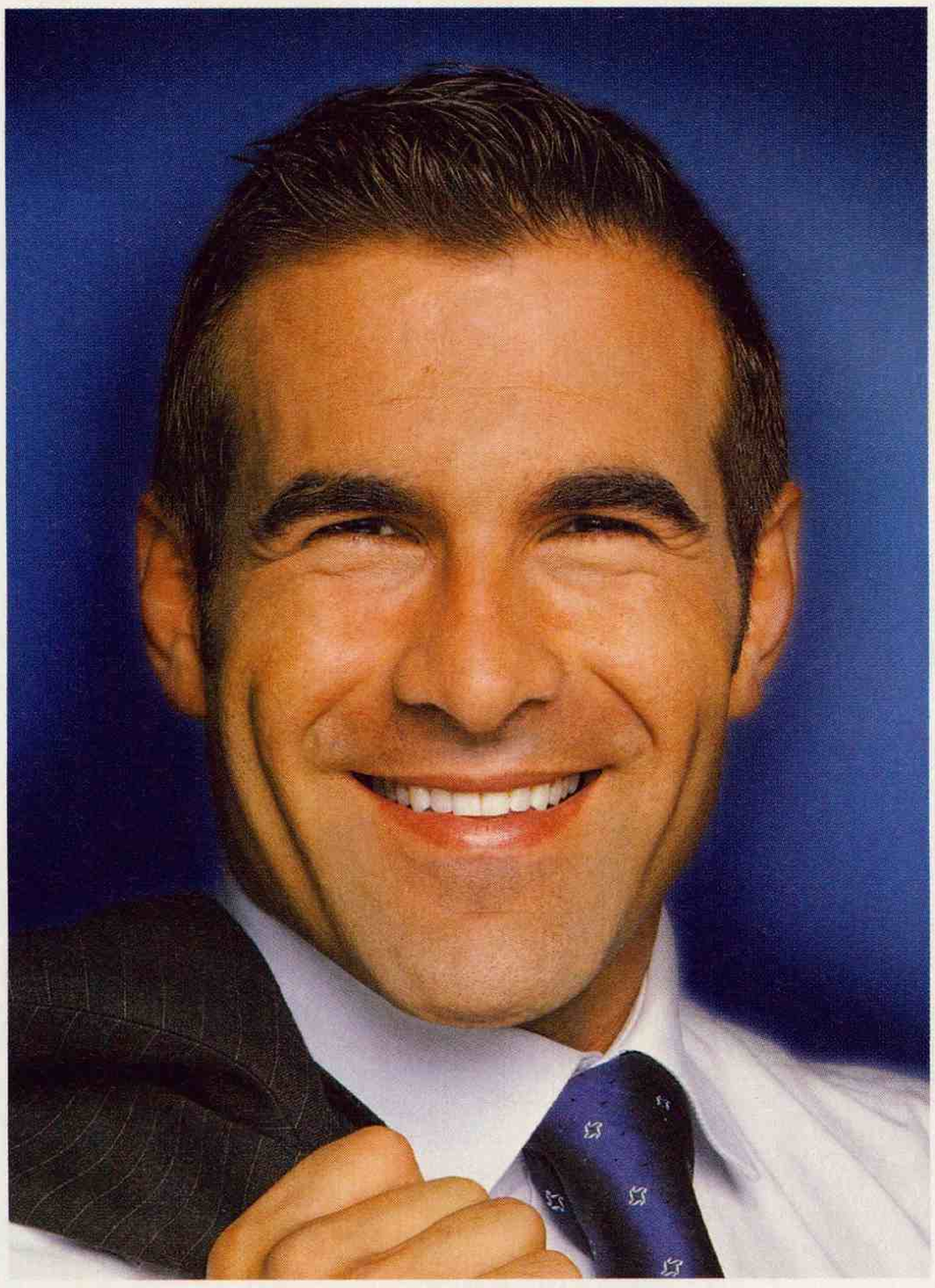
NATURAL™ MEDIUM ARMOR
Con l'eccellente bilanciamento fra protezione e agilità, disponibilità di carico e abilità di pilotare veicoli, le armature medie sono una scelta ottima sia in difesa sia in attacco.

COLOSUS™ HEAVY ARMOR
Le armature pesanti possono subire parecchi danni senza risentirne. Sono la scelta obbligata per i giocatori che difendono la base, ma la loro resistenza le rende interessanti anche per la fase offensiva: niente fa più paura di uno di questi bestioni che caricano.

LE PARTITE NON SI SVOLGONO IN SEMPLICI ARENE, MA IN VALLI E COLLINE CHE NEMMENO HEIDI LE HA MAI VISTE



Stampata con cartuccia originale



Stampata con cartuccia Refill

L'unica differenza ce l'hai stampata in faccia.
Con Refill risparmi fino al 70%.

Solo con Refill, da 10 anni il leader del consumabile compatibile per stampanti, hai la più vasta scelta di soluzioni all'altezza degli originali per qualità, performance, fedeltà al colore.

Scegli Refill e sorridi! Hai trovato il massimo, spendendo il minimo.

SPEDIZIONE A SOLI **4 EURO***

COMPATIBILE CANON-EPSON	
4 cartucce per Canon BCI-3 (una per colore)	€ 16.00
2 cartuccia nero + 2 colore per Canon BC 21/24	€ 10.00
2 cartucce nero + 2 colore non Intellidge per Epson	€ 20.00
2 cartucce nero + 2 colore Intellidge per Epson	€ 30.00
2 cartucce nero + 3 colore per Epson C80, C82, C64, C84	€ 45.00
2 cartucce nero + 5 colore per Epson R200 e R300	€ 56.00

prezzi IVA inclusa

COMPATIBILE HEWLETT PACKARD	
1 cartuccia nero #45 o #15 o #29 o #20	€ 19.00
1 cartuccia colore #78 o #23 o #25	€ 25.00
3 flaconi da 20 ml colore + accessori	€ 16.00
1 flacone da 120 ml nero + accessori	€ 18.00

STORAGE	
Confezione Video Case x DVD - Conf. 100pz.	€ 28.50

prezzi IVA inclusa

Inchiostri - Toner - Cartucce Inkjet - Storage & Media

Refill®
Libertà di stampa

Ordina via Telefono, Fax, Email o Internet
Via Fornaciari Chittoni 25/27
42100 Villa Bagno (RE)
Tel. 0522.34.39.11 - Fax 0522.34.39.34

www.refill.it

IN RETE **RISPARMI** IL **10%** IN PIU'* SU TUTTI I PRODOTTI COMPATIBILI E L'INCHIOSTRO DIGITANDO IL CODICE **MVSCNP**

Refill è un marchio registrato di proprietà Refill s.r.l.: vietata la riproduzione in qualsiasi forma. I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi proprietari e sono citati solo a scopo di mostrare la compatibilità dei nostri prodotti. Il numero di ricariche è riferito sempre al modello di cartuccia con minor capienza. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.
Le offerte sopracitate sono valide solo per gli ordini eseguiti via internet o presso la sede di Reggio Emilia.Tutti i prezzi indicati sono IVA Compresa. *Operazione promozionale valida fino al 30/11/2004.

idb advertising.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Gli sparatutto tattici ti fanno impazzire? Vieni a leggere lo Speciale che gli abbiamo dedicato su TGM Online!

SVILUPPATORE
Pandemic Studios

PUBLISHER
THQ

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO INDICATIVO
€ 56.90

SITO
www.fullspectrumwarrior.de/it

REVIEW

Matteo "TM|Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

FULL SPECTRUM WARRIOR

Avete amato quel capolavoro rispondente al nome di Black Hawk Down e l'accoppiata "strade di Mogadiscio-Ranger americani" vi fa andare fuori di testa? Ecco il gioco che fa per voi.

Lo Zekistan era una tranquilla nazione mediorientale in cui tutti i cittadini di varie razze e religioni convivevano felicemente insieme: poteva mancare all'appello l'ignobile dittatore a turbare la situazione? Mesi di razzie, pulizia etnica e violenze atroci hanno fatto precipitare la situazione: le forze NATO, spinte dall'opinione pubblica mondiale, partono dunque alla volta della capitale per evitare il peggio. Avete già sentito questa storia da qualche parte vero? Non ci vuole molto a collegare lo scenario proposto in Full Spectrum Warrior con quanto accaduto in occasione dell'intervento armato americano in Somalia tra il 1992 e il 1994, operazione di cui il film di Ridley Scott è a detta di molti un'accurata ricostruzione degli eventi che funestarono la cattura del Generale Aidid. La trama del gioco vede dunque due squadre dell'esercito americano alle prese con una dozzina di missioni di pura guerriglia urbana in cui, tra un colpo di RPG e un assalto delle squadre speciali, potrebbe presentarsi l'occasione giusta per acciuffare il signore della guerra locale.

FULL SPECTRUM WARRIOR PUÒ ESSERE CATALOGATO COME UN SIMULATORE DI MOVIMENTO DI SQUADRA IN UN CONTESTO URBANO

▲ La mappa tattica della zona, utile per trovare la via meno rischiosa verso l'obiettivo. Alle volte è possibile chiamare una ricognizione aerea per individuare nemici in campo aperto.

▲ Un bello scatto di un RPG-7 in arrivo sulla squadra nascosta dietro a un muro d'angolo: non vi dico le imprecazioni dei marmittoni sopravvissuti.

MOVIMENTO E INGAGGIO

A fronte di una trama già vista in molti titoli simili, il vero fattore sorpresa di Full Spectrum Warrior è rappresentato da uno schema di gioco unico nel suo genere: volendo catalogarlo con una definizione, "simulatore di movimento di squadra in un contesto urbano" sarebbe sicuramente il giusto appellativo. In Ghost Recon e Rainbow Six, mattatori della categoria, il giocatore comanda uno o più gruppi di fuoco e può decidere, una volta in azione, di prendere il controllo dei singoli uomini per farsi carico delle situazioni critiche grazie alla propria abilità con mouse e tastiera. Questa componente, in FSW è completamente assente, in quanto la gestione di movimento e fuoco delle due squadre avviene in terza persona, e qualsiasi ordine impartirete, verrà eseguito collettivamente dai quattro marmittoni che compongono i due gruppi di fuoco. Per quanto riguarda i combattimenti, questi avvengono in automatico all'avvistamento di ribelli nemici e al termine del posizionamento della squadra in base alla copertura offerta dalla zona in cui questa si trova: le unità sorprese in campo aperto si sdraieranno a terra, cercando di sfruttare al meglio i ripari disponibili per aprire il fuoco. Più malleabile è la gestione del movimento: per spostare un team si utilizza un cursore composto da quattro indicatori, che segnala la posizione assunta dagli uomini una volta arrivati a destinazione. Angoli, muri bassi, automobili e carri semidistrutti verranno sfruttati automaticamente per esporsi il meno possibile al fuoco diretto del nemico.

▲ Nel corso delle missioni si trovano spesso dei checkpoint in cui è possibile far medicare i feriti e rifornirsi di munizioni; i punti di salvataggio della posizione sono ancora più frequenti.

RPG!

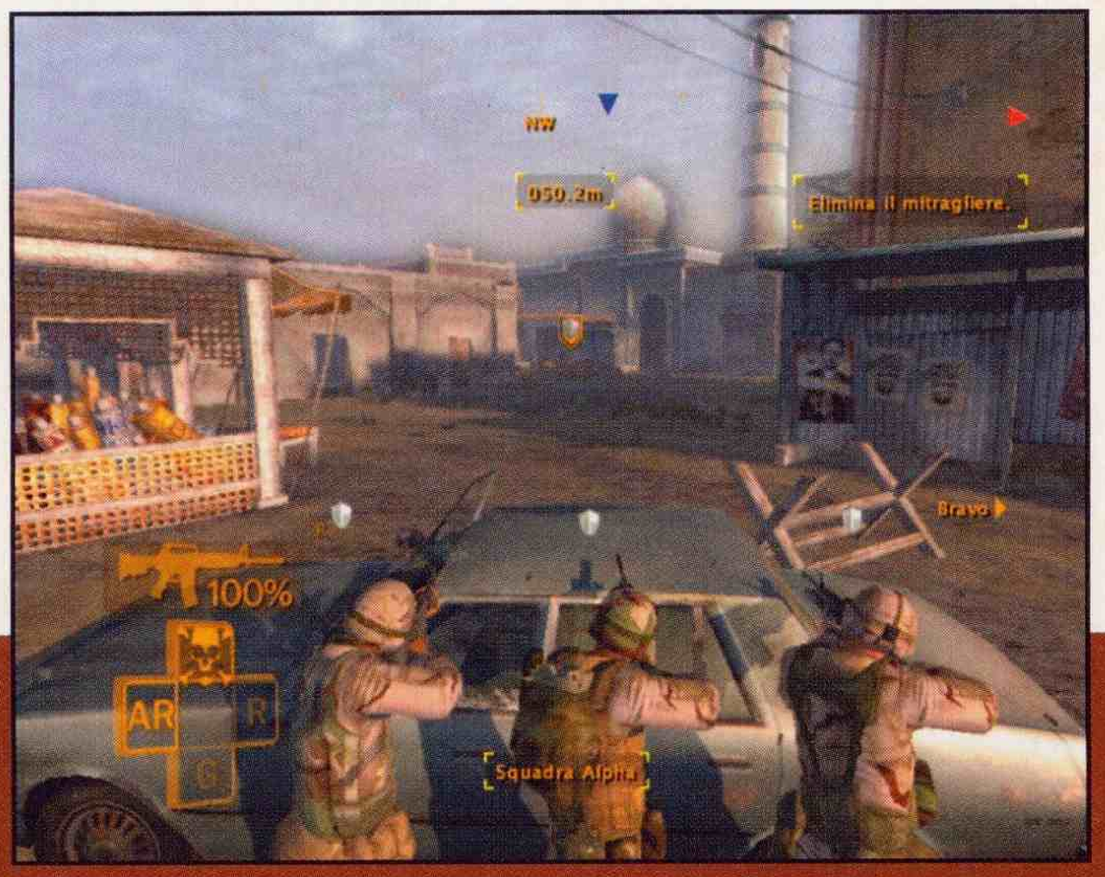
Chiarita la preponderanza della componente strategica, risulta facile spiegare la meccanica delle missioni, studiata per mettere il giocatore di fronte a una serie di situazioni da risolvere sfruttando le capacità di cooperazione delle due squadre o utilizzando l'equipaggiamento a disposizione. Nemici appostati dietro ripari di fortuna, postazioni fortificate e cecchini in posizione elevata rappresentano la normalità degli scontri da affrontare piazzando un team a impegnare le unità nemiche mentre l'altro cerca di attuare una diversione. In questo senso si spiega anche il motivo per cui, una volta trovato un solido riparo, i nostri uomini possono ingaggiare a lungo senza timore di essere colpiti, e tantomeno avere la possibilità di eliminare nemici ben protetti; le lunghe sparatorie che ne conseguono, raramente sono risolvibili se non con uno spostamento della seconda squadra alla ricerca del fiancheggiamento delle postazioni nemiche per aprire il fuoco da una posizione di vantaggio. Spesso la situazione è complicata da altri fattori come mitragliatrici pesanti, lanciarazzi RPG-7 e

COMODI QUELLI DELLA DELTA...

La meccanica degli eventi di gioco di Full Spectrum Warrior segue un corso ben preciso, e vede il giocatore scorrazzare per le vie della città per eseguire gli ordini impartiti a inizio missione da un tenente sul campo o via radio dal comando operazioni. In alcune missioni, tuttavia, capita d'incontrare altre unità impegnate nei combattimenti che, in alcune occasioni particolari, potranno esservi affidate (nel senso che le controllerete direttamente). Questo significa che oltre ai due team normalmente manovrati, avrete la possibilità di gestire anche queste forze extra, che metteranno a vostra disposizione le loro peculiari abilità. L'esempio classico sono i militari delle Forze Speciali, che sono dotati di un equipaggiamento superiore a quello dei soldati semplici.

È POSSIBILE RICHIEDERE IL SUPPORTO AEREO DI UN APACHE CHE, NEL GIRO DI POCHI SECONDI, RIDURRÀ I CORAZZATI NEMICI IN ROTTAMI FUMANTI...

▲ Ottimo tempismo: un team lancia i fumogeni mentre l'altro si sposta rapidamente verso una posizione meno rischiosa.



▲ Un conflitto a fuoco ci vede in una posizione di svantaggio...

COMMENTO

Una bella sorpresa, questo Full Spectrum Warrior: arriva dal mercato console, dove ha fatto man bassa di riconoscimenti, e si propone come il primo simulatore di movimento di squadra in territorio urbano. Basta giocarci una decina di minuti e si capisce subito perché a Fort Benning sottufficiali e graduati di truppa non escano più dalla caserma, con notevole disappunto delle giovani in zona. A un'ottima grafica e un altrettanto valido sonoro si affianca un buon concentrato di situazioni di guerriglia urbana da cui l'intelligenza di un comandante deve saper estrapolare la soluzione migliore per risolvere al meglio l'equazione "Ci sparano addosso + Abbiamo una missione da compiere = Portiamo a casa la pelle". A fare da contraltare a cotanta esaltazione militare troviamo purtroppo qualche difetto: un'eccessiva staticità da parte dei nemici, alla lunga riduce la varietà del gameplay, condizionando il già limitato numero di soluzioni tattiche. Anche la longevità non è eccelsa e al livello di difficoltà normale le dodici di missioni della campagna singola difficilmente tengono impegnati per più di una settimana. Colma parzialmente questa lacuna il multiplayer cooperativo, da provare con il supporto di un programma di comunicazione vocale.
Nonostante queste magagne, FSW rimane un gioco unico nel suo genere ed è da considerarsi un "must have" per i maniaci della tattica militare di squadra. Hooaaah!

HARDWARE

Il gioco fila via liscio anche su macchine non eccessivamente performanti, ma occorre sacrificare qualche dettaglio: un processore da 2 GHz, una scheda video da 128 MB di RAM (dalla GeForce Ti 4200 o ATi Radeon 9600 in su) e 256 MB di RAM sono una discreta base di partenza. Aggiungete una ATi 9800 PRO o una GeForce 5700 e il gioco girerà alla grande. Per la modalità cooperativa online è sufficiente una connessione ISDN.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

79

▲ **Ecco la postura assunta da parte dei membri della squadra una volta giunta in campo aperto. Ottimo il livello di dettaglio dei soldati e grande cura riposta nelle animazioni.**

persino carri armati posti a presidio di punti di passaggio obbligati. Nei primi due casi possono tornare utili le bombe a mano o la dotazione del fuciliere munito di lanciagranate, ma anche soluzioni raffinate quali l'uso dei fumogeni in grado di creare una densa cortina di fumo, utile per coprire agli occhi del nemico lo spostamento delle vostre squadre in zone particolarmente esposte. Per quanto riguarda i mezzi corazzati nemici, alle volte è possibile chiamare via radio il comando e richiedere il supporto aereo di un Apache che nel giro di pochi secondi ridurrà il T-72 avversario in un rottame fumante...

RIPOSO SOLDATO!

Anche se il primo impatto con il gioco è esaltante, grazie a una grafica forte di texture in alta risoluzione per i modelli dei personaggi (un po' meno per certi elementi dell'ambientazione) e per la bellezza delle animazioni, nascono presto alcuni dubbi sulla varietà del gameplay. Dopo un paio di missioni ci si accorge di una certa monotonia dello schema di gioco, dovuta al ripetersi di alcune situazioni e alla staticità delle truppe avversarie: queste tendono giustamente a spostarsi quando vengono sorprese in campo aperto, ma una volta raggiunta una posizione di copertura, difficilmente si muovono per complicarci maggiormente la vita. Anche le possibili soluzioni a una situazione di stallo sono spesso legate all'utilizzo del lanciagranate M203, la cui balistica appare irrealisticamente modificata per permetterci di centrare con un tiro diretto (e non a parabola) bersagli a notevole distanza. A parte questo particolare, l'unico aspetto ad averci lasciati veramente perplessi riguarda la fulminea capacità di recupero dei commilitoni feriti da riportare a spalla in territorio amico. Qui un paramedico, da solo e senza attrezzatura, è in grado di rimetterli in sesto con un paio di buffetti sulla faccia: la soluzione è funzionale al gameplay finché si vuole (se un soldato muore, la missione è fallita), ma vi confesso che avremmo gradito qualcosa di maggiormente realistico, visto il contesto generale del gioco.

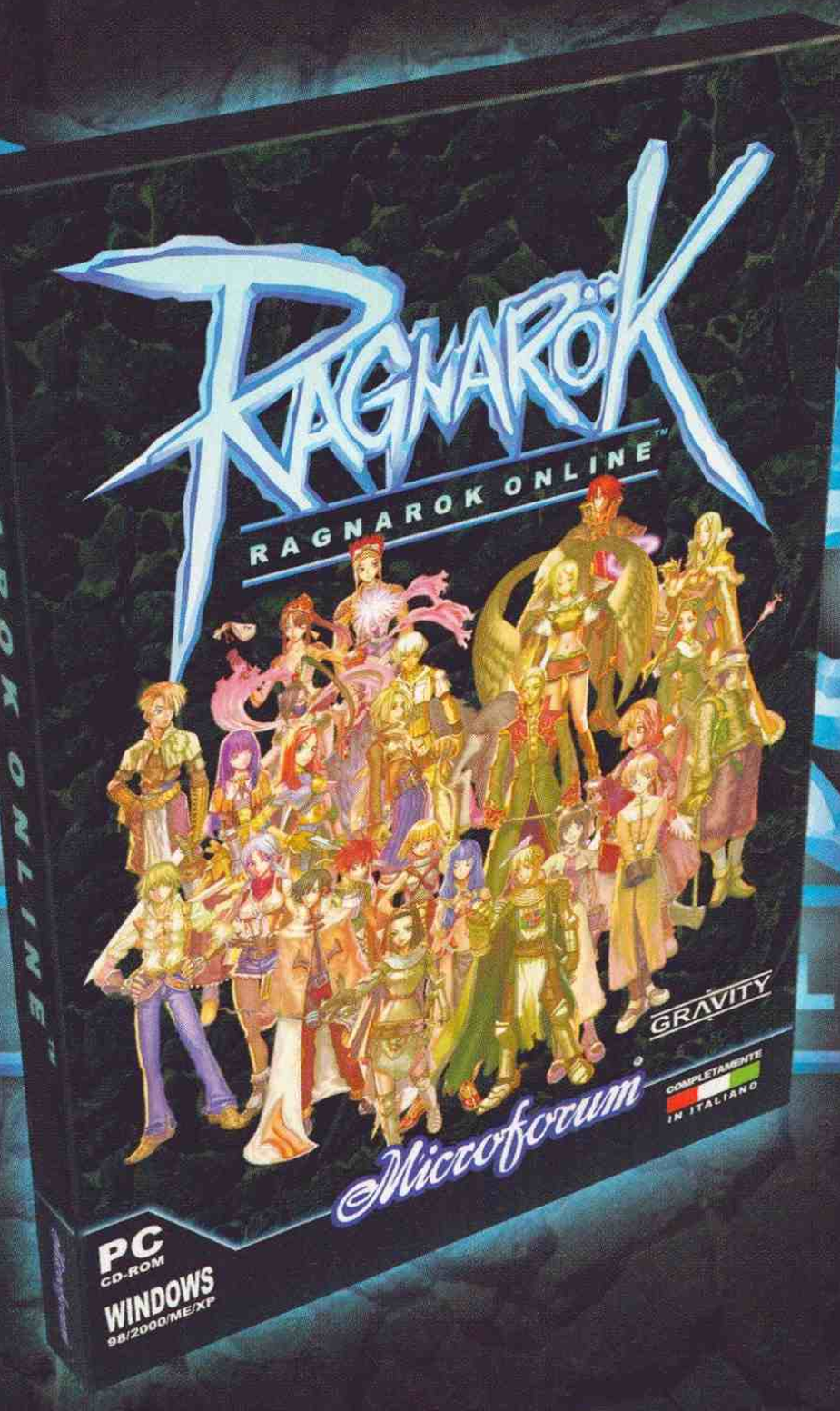
CI SI ACCORGE DI UNA CERTA MONOTONIA DEL GAMEPLAY, DOVUTA AL RIPETERSI DI ALCUNE SITUAZIONI E ALLA STATICITÀ DELLE TRUPPE AVVERSARIE

▶ **Ciascun team è composto da un fuciliere, un mitragliere, un granatiere munito di M203 e dall'immancabile sergente abbaiaordini. Notate il cursore quadruplo piazzato lungo la parete a indicare la posizione d'arrivo della squadra dopo lo spostamento.**

IL COMMENTO DEL NIKAZZI

Bella storia davvero. Full Spectrum Warrior è il classico gioco capace di farsi apprezzare anche senza essere uno di quei titoli che resteranno nella leggenda, un bel calcio alla noia che ogni tanto fa capolino tra prodotti tutti uguali, cloni di cloni a cui basta un piccolo elemento qua e là per farsi spacciare come "rivoluzionari". Ovviamente, per le considerazioni globali lascio che sia il buon Elvin a sbrigarsela... ciononostante, non posso non dare il mio pollice alzato innanzitutto per il sistema di controllo, facile e intuitivo quanto basta per farsi giostrare alla perfezione anche solo dopo pochi minuti di pratica, senza che la tattica venga sacrificata. Bellissimi anche i movimenti dei soldati, il loro assurdo gergo da caserma e, allargando un po' il concetto, l'atmosfera generale che si respira immergendosi nella vita dei marmittoni in questione. Certo, qualche dubbio nonostante tanta simpatia per FSW mi è rimasto, specialmente per quanto riguarda la varietà di incarichi e missioni da affrontare e più in generale per la longevità del titolo sul medio/lungo periodo....
Ma se cercate un prodotto alternativo ai soliti RTS, FPS e tutto quanto finisce per S, allora secondo il mio modesto parere dovreste dare un'occhiata in questa direzione...

3 Mesi
di abbonamento
+ il client di gioco
# € 9.90



Il tuo posto nell'UNIVERSO, il tuo ruolo nella LEGGENDA.

PC
CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

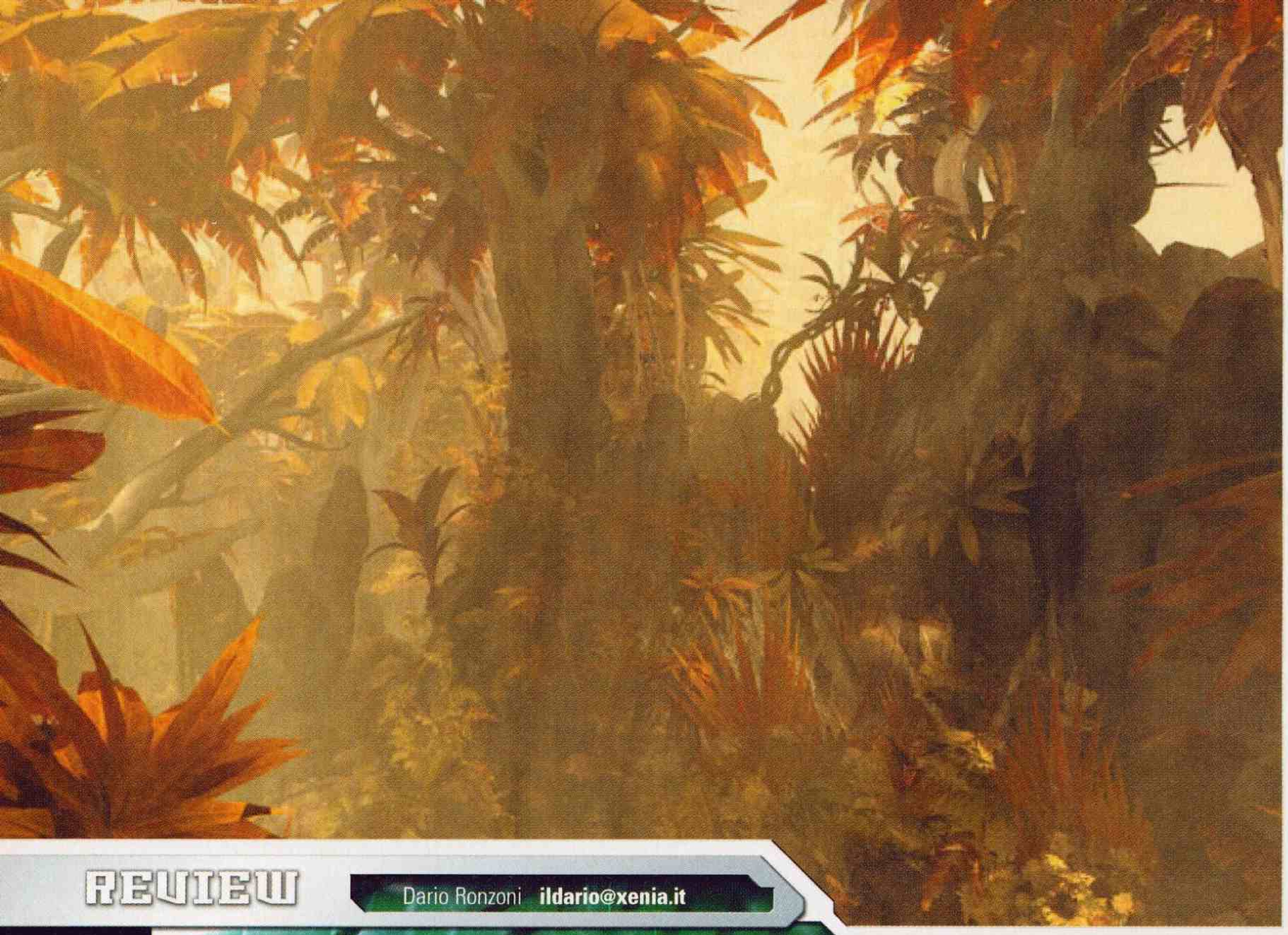
GRAVITY

Copyright © Gravity Corp. Korea e/o di Mr. Mjung-Jin Lee - Copyright © 2003, 2004 Burda Holding International GmbH

Microforum® ITALIA
Via Casale Ghella, 4
00189 - Roma
Tel 06 33251274 - Fax 06 33251475
www.microforum.it - email info@microforum.it

- In assoluto il Gioco di Ruolo Massive Multiplayer Online più famoso e diffuso sul web.
- Una comunità sterminata: 17 milioni di utenti registrati in tutto il mondo.
- Personaggi carismatici e ambientazioni dettagliate in perfetto stile manga.
- Un mondo vastissimo in continuo mutamento: espansioni, aggiornamenti e modifiche spostano ogni giorno i confini del regno.
- Numerose città, decine di carriere, quest, gilde e battaglie: RAGNAROK ONLINE è senza limiti!

Copyright © 2003, 2004 Clarence srl DADA group



Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ami alla follia le avventure grafiche? Su TGM Online troverai molti altri appassionati di questo nobile e complesso genere!

SVILUPPATORE
Cyan Worlds

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
Ubisoft

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 49,90

SITO
www.mystrevelation.com

MYST IV: REVELATION

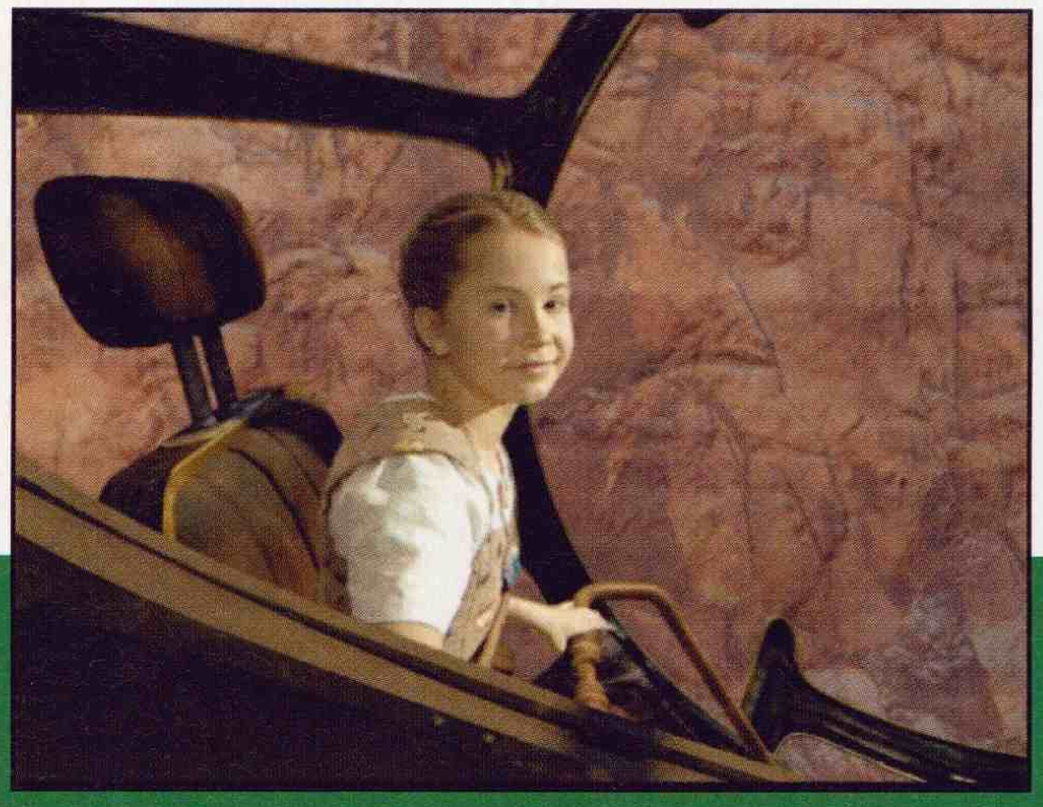
Ricordate URU? Bene, dimenticatelo. Con Myst IV, UbiSoft e Cyan Worlds tornano a cavalcare l'onda dei vecchi capitoli della serie. Con tante novità nascoste...

A meno di un anno dall'uscita del controverso URU, la saga di Myst si ripresenta ai nastri di partenza con un prodotto che pare rivolgersi con decisione al passato, riprendendo il discorso interrotto nel 2001 da Myst III: Exile. Per la serie "Ci eravamo sbagliati", Myst IV, sviluppato direttamente da UbiSoft Montreal con la supervisione di Cyan Worlds, ripropone atmosfere, personaggi e scelte tecniche decisamente tradizionali, Un passo indietro che, nonostante qualche perplessità preventiva, riesce a ridare la giusta dimensione a un mondo che pareva aver smarrito il cammino nei deserti del Nuovo Messico.

RITORNO AL PASSATO?

Se URU altro non era che un capitolo parallelo ambientato ai giorni nostri, circa trecento anni dopo le vicende dei primi tre Myst, Revelation si riaggancia temporalmente al filone centrale della narrazione, riportandoci una decina di anni dopo le vicende di Exile, al cospetto di Atrus, il geniale scrittore di libri magici capaci di stabilire collegamenti con oniriche e misteriose Età. Come in passato il nostro personaggio è un uomo senza volto e senza nome, giunto a Tomahna per aiutare l'amico in un'altra delle sue imprese: riattivare il collegamento con le due Età Prigione nelle quali sono rinchiusi i malvagi figli dell'uomo, Sirrus e Achenar, responsabili della distruzione di alcuni mondi creati dal padre. Ora, dopo vent'anni di isolamento, Catherine, la moglie di

LA SAGA DI MYST SI RIPRESENTA AI NASTRI DI PARTENZA CON UN PRODOTTO CHE PARE RIVOLGERSI CON DECISIONE AL PASSATO



▲ La piccola Yeesha ci sta conducendo su questo strano mezzo al laboratorio di Atrus.

▲ L'Età di Tomahna in tutto il suo pacifico splendore. La serenità durerà poco...

Atrus, pare intenzionata a liberarli, convinta di un loro pentimento. Solo noi potremo dare una mano alla coppia nel comprendere le reali intenzioni dei figli degeneri. Purtroppo però, una sequenza di sfortunati episodi ci costringerà a rivedere buona parte dei nostri piani. Prima ci si metterà il visore di cristalli di Atrus, fuori uso dopo un inspiegabile cortocircuito, quindi Yeesha, la giovane ultimogenita dell'uomo, svanirà nel nulla, fuggita in un'Età imprecisata per mettersi in salvo da un misterioso personaggio. Cercando i numerosi libri di collegamento sparpagliati da Atrus negli angoli più impensabili salteremo da un'Età all'altra e, senza dover seguire un ordine prestabilito, risolveremo decine di enigmi ricomponendo i frammenti di una vicenda intricata e appassionante, che promette di svelare per sempre tutti i lati oscuri dell'immenso affresco mystiano.

▲ **Sono calate le tenebre su Tomahna. Le luci delle abitazioni contribuiscono a creare un'atmosfera fiabesca.**

ADDIO 3D

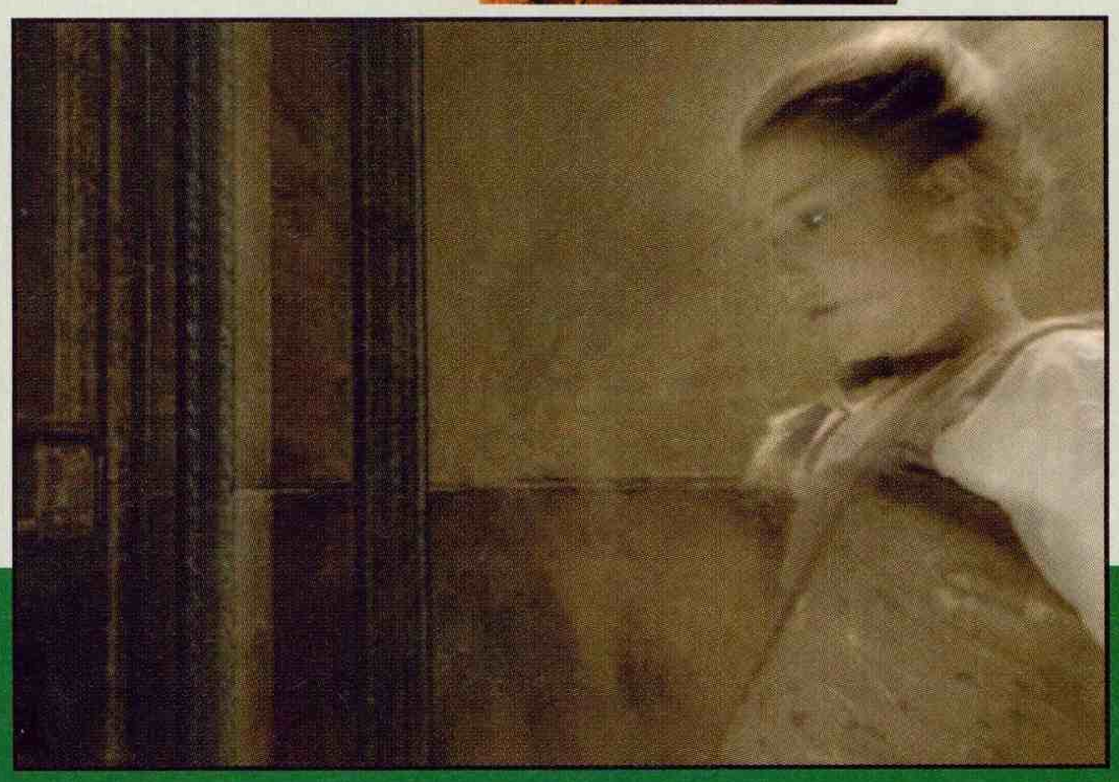
Come anticipato, Myst IV ritorna a calpestare il sicuro e collaudato sentiero tracciato dai primi tre episodi della serie, inversione di rotta evidentissima fin da una prima, distratta occhiata. Il pesante engine tridimensionale proposto da URU ha lasciato di nuovo il campo ai fondali prerenderizzati e al punta e clicca, a conti fatti l'abito ideale per gli enigmi e le atmosfere tanto care a Rand Miller. Ciò che potrebbe apparire come un eccessivo conservatorismo formale o, peggio, una resa incondizionata ai limiti imposti dal 3D al concetto stesso di avventura grafica, si rivela invece una decisione felice, supportata da una validissima rilettura di clichè fin troppo abusati. Prerender, dunque, ma senza quella fastidiosa sensazione di staticità che con gli anni abbiamo imparato a odiare. Merito dei numerosissimi elementi mobili, dai rami degli alberi gentilmente ondeggianti al vento, alle nuvole, alle luci dinamiche, fino all'acqua e agli animaletti scorrazzanti per gli scenari, con in più la presenza ormai classica di attori reali a completare il tutto. Il 2D prerenderizzato trova in Myst IV il suo capolavoro assoluto, vivo e incredibilmente dettagliato, grazie a una qualità delle immagini mai così limpida e cristallina. Certo, questo ben di dio si paga a caro prezzo (il gioco è offerto in due DVD e occupa lo sproposito di 8 GB su hard disk!), ma la sensazione trasmessa dalle sognanti visioni di Cyan non ha assolutamente precedenti nel mondo delle avventure grafiche e accompagna per mano il giocatore in una dimensione parallela credibile e scintillante. Peccato solo per un incomprensibile effetto sfocatura delle immagini che, nelle intenzioni degli sviluppatori, vorrebbe trasmettere una sensazione di profondità, ma che finisce per farci sentire ancor più miopi di quanto non lo siamo realmente. Per fortuna l'effetto è tranquillamente deselezionabile nel menù delle opzioni grafiche.

Un'altra arguta innovazione nella continuità è rappresentata dal nuovo puntatore, ora a forma di mano e non più semplice "mirino" col quale individuare oggetti cliccabili o direzioni da seguire. Myst IV ci consentirà di usare il puntatore come un vero arto, una sorta di estensione virtuale del nostro corpo all'interno del gioco. Per tirare una leva, aprire un cassetto o girare le pagine di un libro dovremo così tenere premuto il tasto sinistro del mouse e mimare col topolino il movimento reale necessario per completare l'azione richiesta. Inoltre, cliccando su elementi non "agibili" dello scenario, la manina si metterà a picchiettare il dito provocando un suono diverso per ogni tipo di superficie sfiorata (legno, pietra, vetro, ecc.), piccolo preziosismo che aumenta ulteriormente il senso di realismo delle scene. Eccellente come ormai di consueto il sonoro, sospeso tra effetti ambientali raffinatissimi e oniriche musiche new age in parte realizzate da Peter Gabriel, già coinvolto nella stesura della colonna sonora di URU.

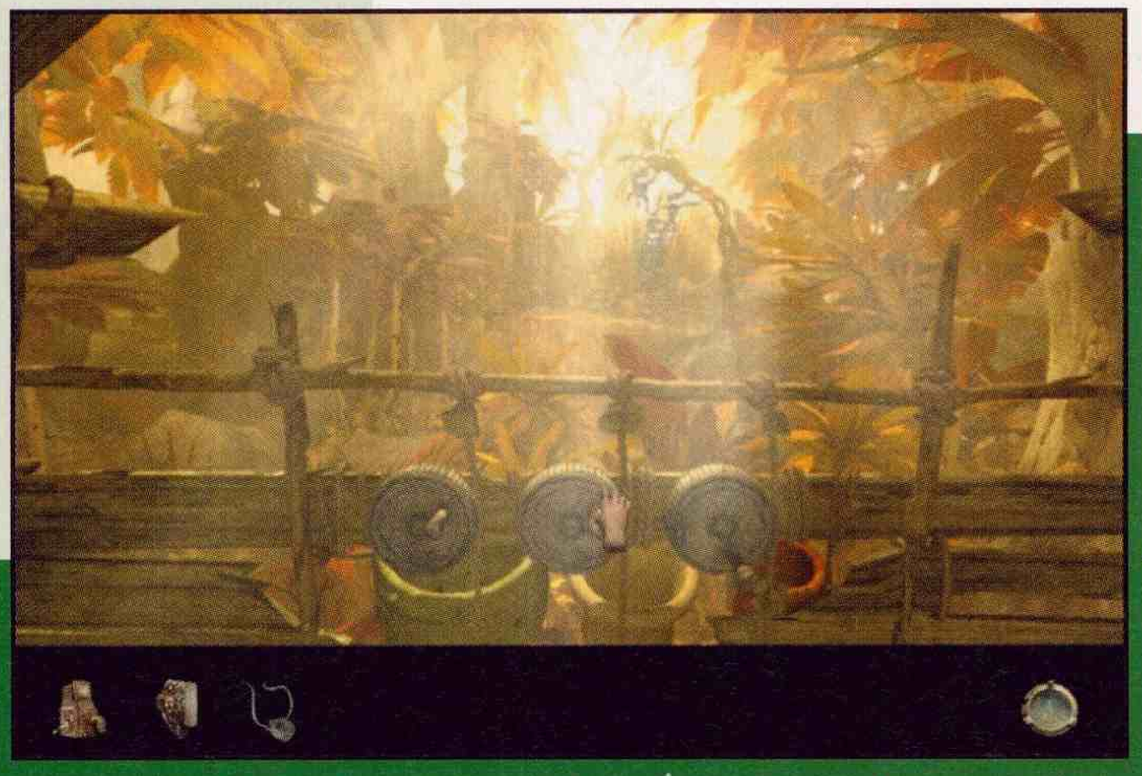
IL 2D PRERENDERIZZATO TROVA IN MYST IV IL SUO CAPOLAVORO ASSOLUTO, VIVO E INCREDIBILMENTE DETTAGLIATO

QUANDO IL GIOCO È DONNA

Dietro lo script di Myst IV: Revelation si nasconde la guizzante immaginazione di Mary DeMarle, scrittrice freelance ormai attiva a tempo pieno nel settore videoludico. Dopo una laurea in produzione cinematografica e radiotelevisiva presso l'università di Syracuse, Mary ha esordito coi videogame nel 2001 elaborando i puzzle di Myst III: Exile, apprezzato terzo episodio della serie creata da Rand Miller. In seguito ha anche curato la realizzazione di Homeworld 2. Piccola curiosità: pare adori le cheesecake newyorkesi. De gustibus...



▲ **In questo flashback riviviamo la fuga di Yeesha dalle grinfie di un misterioso personaggio.**



▲ **Per levarci di torno gli animaletti appollaiati sul totem dovremo ricreare un richiamo speciale.**

COMMENTO

A volte un piccolo passo indietro vale più di mille rivoluzioni. Myst IV, dopo la mezza delusione di URU, torna a esplorare le atmosfere sicure e collaudate dei primi tre episodi della serie, ma, lungi dall'apparire una semplice riproposizione poco ispirata di clichè ormai logori, stupisce per una raffinatezza formale pressoché ineccepibile e, udite udite, per un'opera di svecchiamento della struttura di base finalmente tangibile. Ecco allora comparire fondali prerenderizzati mai così definiti e vivi, colmi di elementi animati che riescono in un sol colpo a far dimenticare la cronica staticità che una simile scelta tecnica quasi inevitabilmente comporta. La veste grafica spumeggiante è però solo la degna cornice di un lavoro di cesello che investe pienamente i gangli più intimi della creatura di Rand Miller. Se gli enigmi mostreranno ancora uno stile inconfondibilmente mystiano, la loro concatenazione più marcata e la presenza di significativi dettagli di contorno, a partire dai flashback evocati dal ciondolo di Yeesha, creeranno una tensione narrativa che saprà avvolgere pienamente il giocatore. L'introduzione di un'opzione di aiuto e la gradita presenza della macchina fotografica appaiono come tentativi tutto sommato riusciti di avvicinare all'ostico mondo di Myst anche gli avventurieri alle prime armi. Con Myst IV, Cyan pare proprio aver ritrovato lo slancio vincente. E il futuro è ancora tutto da scrivere...

HARDWARE

Per godere appieno delle meraviglie visive di Myst IV dobbiamo disporre almeno di un Pentium III da 700 MHz, di 128 MB di RAM e di una scheda video da 32 MB.
Prepariamoci a liberare molto spazio su hard disk. Revelation occupa infatti la bellezza di 8 GB. Se non è un record poco ci manca...

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

82

CIÒ CHE COLPISCE MAGGIORMENTE IN REVELATION È LA PERCEZIONE DI UN FORTE AFFLATO INNOVATIVO NELLA STRUTTURA PROFONDA DEL GIOCO

▲ **La minacciosa Età di Spire in tutto il suo gelido fascino.**

UNA STRUTTURA DI GIOCO RINNOVATA

Al di là di azzeccate ma tutto sommato coreografiche riletture di soluzioni classiche, ciò che colpisce maggiormente in Revelation è finalmente la percezione di un forte afflato innovativo nella struttura profonda del gioco, dalla concatenazione degli enigmi alla maggior complessità delle vicende che avvengono attorno a noi. Sia chiaro, i puzzle proposti in Myst IV sono inconfondibilmente old school, mediamente assai impegnativi e dalla logica ferrea, ma sono ora collegati da una più equilibrata e matura struttura causa-effetto, a tutto vantaggio di un'esperienza più organica e meno frammentata. Il ciondolo magico di Yeesha, poi, capace di riportare alla luce immagini e parole dal passato, costituisce un supporto narrativo e strutturale alle nostre azioni assolutamente fondamentale. In determinati punti dello scenario il ciondolo si illuminerà e, con un semplice click, ci permetterà di vivere veri e propri flashback che, poco alla volta, faranno luce sul mistero, dandoci anche qualche dritta per il completamento degli enigmi. Tale soluzione riesce anche parzialmente a lenire l'eccessivo grado di solitudine che da sempre contraddistingue la saga di Cyan, ancora in pesante deficit alla voce "personaggi non giocanti".
L'introduzione della macchina fotografica, infine, lungi dall'apparire una semplice indulgenza al turismo videoludico (alcuni scorci meritano effettivamente una bella foto, ma tant'è...), ci permetterà di immortalare oggetti e immagini che ci torneranno utili nell'affrontare determinati enigmi, risparmiandoci eccessivi sforzi di memoria o continui andirivieni tra location diverse.
E a proposito di aiutini, Myst IV strizza l'occhio al grande pubblico inserendo per la prima volta una soluzione in-game, consultabile a piacimento e strutturata su tre diversi livelli di approfondimento, con la quale potremo superare anche gli enigmi più complessi. I veri mystiani, tuttavia, gireranno debitamente al largo da una simile opzione, confidando nelle proprie capacità risolutive.
Sotto un apparente e poco originale ritorno al passato, Myst IV riesce in un colpo solo a produrre più novità del finto-rivoluzionario URU, riportando in carreggiata una serie che sembrava aver perduto l'antico smalto. A tutti quelli che preconizzavano una prossima fine del punta e clicca e dei fondali fissi, Cyan risponde con un titolo che è un tripudio di colori e vitalità, lontano anni luce dal senso di staticità tanto evidente in produzioni meno curate. La rivisitazione delle strutture profonde di gioco, poi, pur strizzando innegabilmente l'occhio alla tradizione mystiana, ha centrato il difficile compito di rinnovare non solo formalmente il mondo di Atrus. Miller può tirare un sospiro di sollievo e mettersi definitivamente alle spalle URU. Stavolta gli è andata bene...

PICCOLI ATTORI CRESCONO

Come già in Exile, anche in Revelation i personaggi sono interpretati da attori in carne e ossa, filmati, digitalizzati e inseriti negli scenari di gioco in post-produzione. Yeesha, la figlia di Atrus, è impersonata dalla tredicenne attrice franco-canadese Juliette Gosselin, già impegnata in lungometraggi come Nouvelle France (con Gérard Depardieu) e Familia. Per la ragazzina recitare in Myst IV è stata un'esperienza curiosa, decisamente diversa nei ritmi e nelle modalità da quanto sperimentato in campo cinematografico. Tutt'altro discorso per Rand Miller, ideatore della saga di Myst e ormai a suo agio nei panni del saggio ed eclettico Atrus.

Games machine Star player

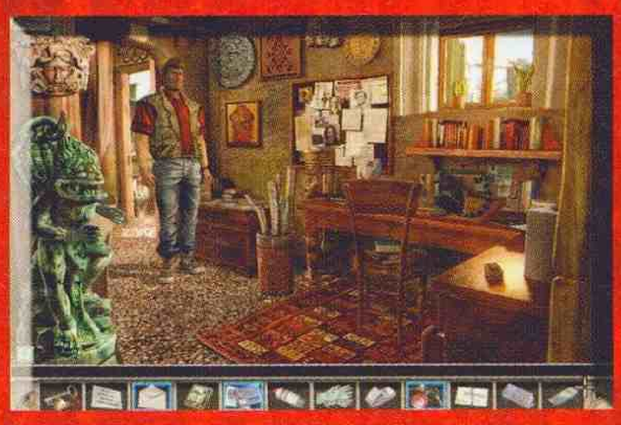
▶ **Il caro vecchio Atrus, interpretato da Rand Miller, ha bisogno di noi.**

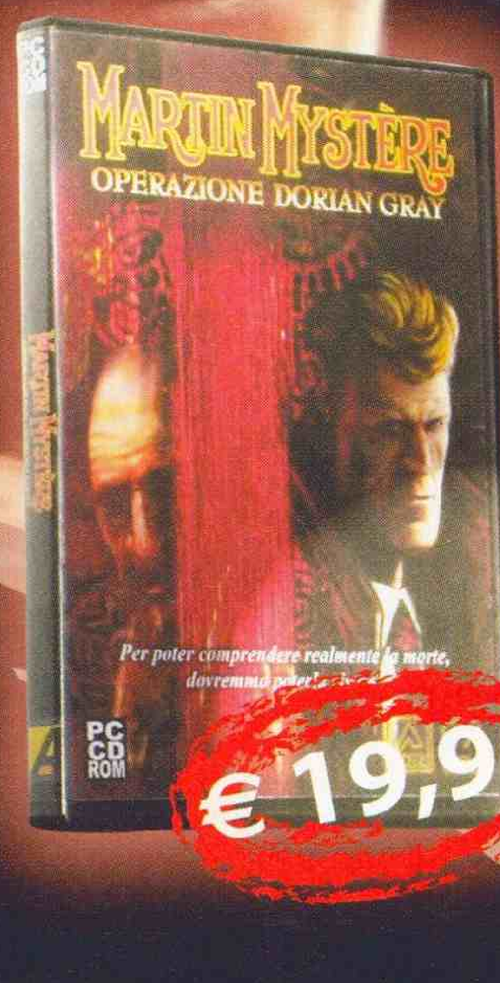
MARTIN MYSTÈRE

OPERAZIONE DORIAN GRAY

"Per poter comprendere realmente la morte dovremmo poterla vivere..."

"Una telefonata, l'omicidio di un famoso ricercatore.... Ha inizio così una delle più incredibili avventure del detective dell'impossibile: Martin Mystère. Dalle strade di New York attraverso luoghi inquietanti e misteriosi in un turbinio di situazioni intrecciate, enigmi da risolvere, incontri di vecchi amici e nuovi nemici."





€ 19,90

"IL FAMOSO DETECTIVE DELL'IMPOSSIBILE DEI FUMETTI BONELLI DIVENTA UN VIDEOGAME DI AVVENTURA PER PC, IN BILICO TRA FANTA-ARCHEOLOGIA, ORRORE E MISTERO, MARTIN MYSTÈRE SI LANCIA NELLA SUA PIU' GRANDE IMPRESA; LA CUI STORIA SI ISPIRA AD "OPERAZIONE DORIAN GRAY" L' AVVENTURA SCRITTA DA ALFREDO CASTELLI.

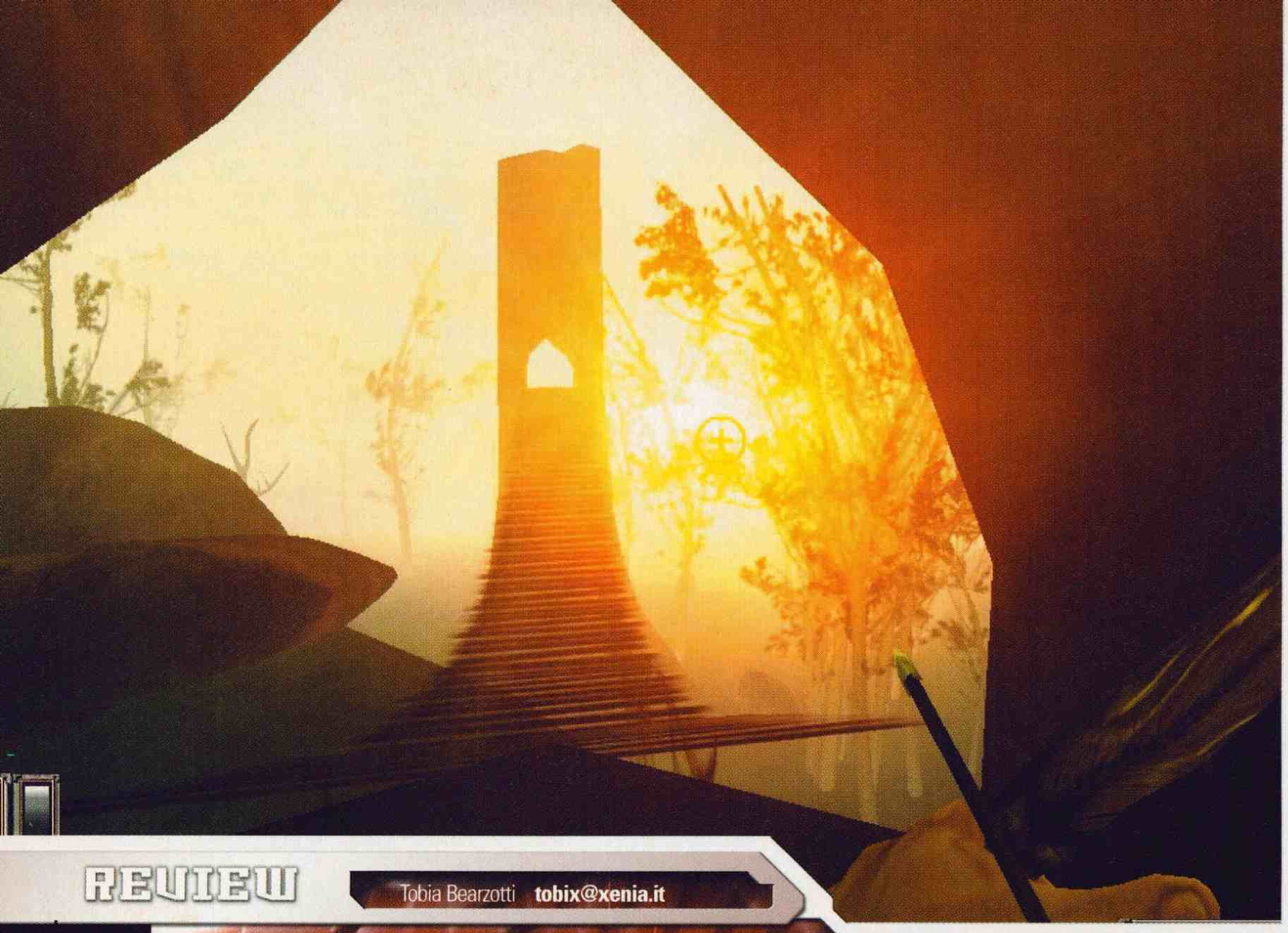
"IN VENDITA ANCHE IN EDICOLA"

Martin Mystère Operazione Dorian Gray - © Artematica Entertainment.
Martin Mystère creato da Alfredo Castelli. © Sergio Bonelli Editore.

PC CD ROM

LEADER

ARTEMATICA ENTERTAINMENT



Tobia Bearzotti **tobix@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Scarica gli ultimi aggiornamenti di Savage dall'area download di TGM Online!

SVILUPPATORE
S2Games

PUBLISHER
Try Sinergy

DISTRIBUTORE
Microids

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale

PREZZO INDICATIVO
€ 39.00

SITO
www.s2games.com

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

Strategico in tempo reale, FPS, gioco di ruolo... con un anno di ritardo arriva in Italia Savage, coraggioso titolo della S2Games, dedicato a una vasta schiera di videogiocatori dai gusti diversi... riuscirà a mettere tutti d'accordo?

Un anno e mezzo fa cominciavano a circolare voci sul nuovo titolo di S2Games, un gruppo di giovani programmatori che voleva rivoluzionare il concetto di multiplayer e portare il gioco a squadre a un più alto livello di interattività e divertimento. E3 2003, i primi trailer del gioco fanno il giro del mondo. A prima vista l'ambientazione fantasy e l'inquadratura "da tre quarti posteriore" ricordavano un gran numero di giochi di ruolo e MMORPG vari, DAoC su tutti. A settembre 2003 l'attesa finì, e la curiosità pure. Savage uscì negli Stati Uniti, raccogliendo un discreto successo, che tuttora lo accompagna sul server ufficiale.

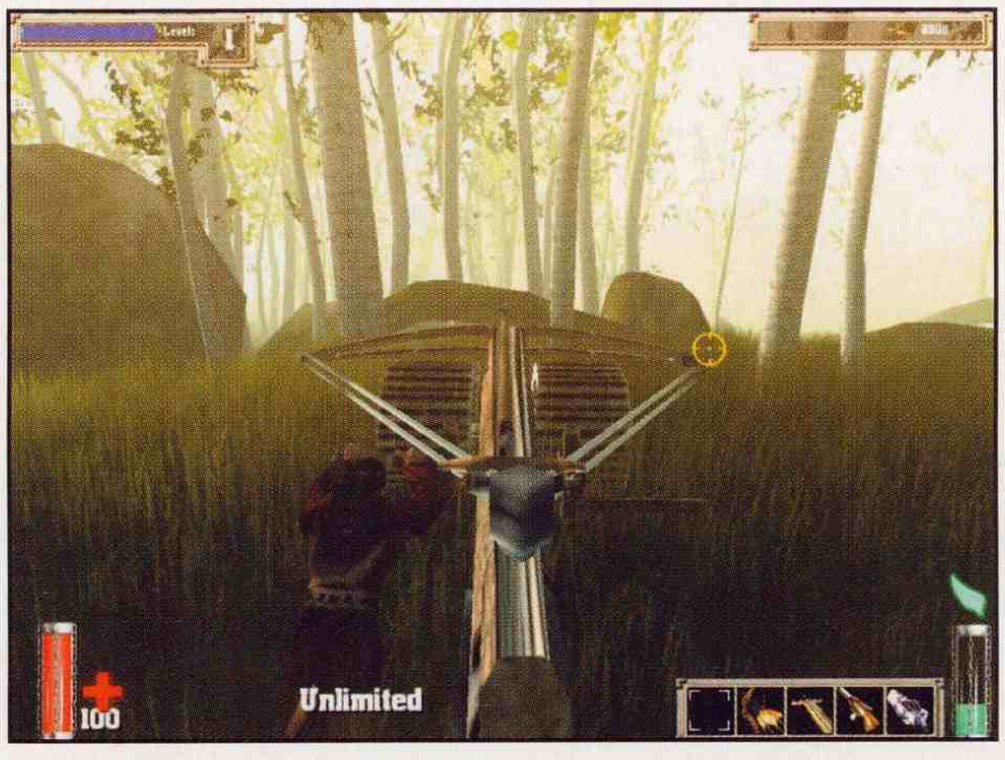
A distanza di un anno dalla pubblicazione americana, ritroviamo il nostro amico, oramai giunto alla versione 2.00e, che si appresta a sbarcare nel Bel Paese carico di tante speranze. Già qui potete immaginare il primo problema: un videogioco vecchio di un anno si vede, soprattutto graficamente. E, dato che non stiamo parlando di titoli del calibro di Vice City o DooM 3, è evidente che il primo sentimento all'avvio del gioco

SAVAGE È UN TITOLO ESCLUSIVAMENTE MULTIPLAYER E NON PREVEDE LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE SENZA CONNESSIONE A INTERNET

▲ L'interfaccia di collegamento è assolutamente classica: dopo aver scelto un gioco disponibile o averne creato uno nuovo, basterà cliccare su CONNECT...

▲ Il giorno si alterna alla notte (e ciò è cosa buona). Possiamo aiutare gli omini senz'anima a raccogliere le risorse, ma non è certo il massimo del divertimento.

sarà di delusione per quanto riguarda l'aspetto grafico. Ma andiamo con ordine e non precipitiamo le cose: Savage ha molto da dire e, soprattutto, propone un approccio al multiplayer originale, cosa non facile di questi tempi. Ma cosa ci troviamo di fronte? Un gioco di ruolo? Uno strategico in tempo reale? Un gioco d'azione 3D? Beh, Savage è un po' tutti questi generi insieme. Innanzitutto incominciamo a dire che è un titolo esclusivamente multigiocatore. Sì, avete capito bene: non ha missioni single player e neppure una modalità skirmish, fatto che lo rende ovviamente ingiocabile da chiunque non possa collegarsi a internet. In realtà, può essere "affrontato" in LAN, ma un titolo del genere ha bisogno almeno di una ventina di giocatori per partita... avete venti PC e venti amici disponibili? Se avete risposto sì, in che magione abitate?



▲ Ci saranno armi da usare in coppia, ma potranno "ordinarle" solo i generali...

A BOMBA SUL GIOCO...

A differenza dei molti MMORPG usciti negli ultimi anni, però, Savage non si appoggia né a server di gioco ufficiali né a un mondo virtuale "autonomo" che continua la sua esistenza anche quando non siamo collegati. Insomma, non è necessario alcun abbonamento mensile o annuale che sia. Se questa scelta da un punto di vista prettamente economico farà la felicità di molti, dall'altro farà l'infelicità dei più, dato che uno degli elementi più intriganti degli universi online è, appunto, l'esistenza di mondi virtuali indipendenti da noi. Savage, da questo punto di vista, si presenta come se fosse la sezione multiplayer di un gioco normale. Il sito ufficiale mette in comunicazione i PC dei giocatori che ospitano partite (fino a 64 utenti contemporaneamente) e che hanno completo controllo sulla gestione delle regole. Savage è un titolo naturalmente improntato verso la partita di media lunghezza, di circa un'ora e mezza o due. Questo perché non si tratta semplicemente di un gioco d'azione o di un FPS (a seconda delle armi utilizzate avremo una visuale in prima o terza persona) ma perché integra anche elementi da RPG (la crescita del personaggio, l'accumulo di punti esperienza e l'avanzata di livello) sia per i giocatori "soldati", cioè che si muovono sul campo, sia per i due "generali", che controlleranno l'azione dall'alto. Questo è l'aspetto più interessante di Savage, e al tempo stesso il suo tallone d'Achille. Dare la possibilità a due generi completamente diversi tra loro (FPS e RTS) di interagire in multiplayer non è un problema di facile soluzione.

SAVAGE NON SI APPOGGIA NÉ A SERVER DI GIOCO UFFICIALI NÉ A UN MONDO VIRTUALE "AUTONOMO" CHE CONTINUA LA SUA ESISTENZA ANCHE QUANDO NON SIAMO COLLEGATI

COME TI AUMENTO DI LIVELLO

Appena iniziato il gioco non potremo correre verso i nemici incuranti del pericolo (o meglio, il Raffo lo farebbe ma sappiamo che non è molto saggio). Piuttosto, è meglio uccidere una decina di animaletti per mettere da parte abbastanza punti da poter selezionare un'arma decente una volta morti. Anche tra i mostriciattoli non giocanti, però, c'è una gerarchia. Alcuni sono Grossi & Cattivi, e non sarà furbo andare a infastidirli. Se volete un consiglio, lasciate perdere il Bearloth, una sorta di incrocio tra un orango e una rana, oppure il Kongor, figlio di King Kong e di una tigre troppo cresciuta. Se per assurdo riuscissimo a sconfiggere questo bestione di livello 8, guadagneremmo un sacco di punti. A nostro rischio e pericolo...

▲ Contro le armi da fuoco potremo fare ben poco, almeno fino a quando non avremo acquisito magie e armi a lunga gittata.

▲ Quando un personaggio muore, lascia dietro di sé oro e beni in proporzione al suo livello e al numero di nemici sconfitti.

COMMENTO

Savage: The Battle for Newerth è un titolo controverso. Si mette in bella mostra con una grande novità a livello di gameplay, rappresentata dalla coesistenza di RTS e FPS. Il problema, però, è che risulta allo stesso momento troppo macchinoso per il novellino, troppo ripetitivo per il giocatore d'annata e troppo poco interessante per chi non può stare due ore collegato per una partita in multiplayer. Tecnicamente siamo indietro di un paio di anni (anche se in America è uscito nel settembre 2003)... male, in un mercato in cui l'aspetto grafico è il primo posto dove cade lo sguardo. Perlomeno le animazioni dei personaggi potevano essere maggiormente curate, sia per qualità sia per quantità. È vero, c'è l'editor delle mappe e altre cosucce del genere, ma la sensazione finale che abbiamo avuto è di trovarci di fronte a un gioco incompleto. Forse, se avessero incluso una modalità in single player, il voto sarebbe stato più alto. Ma Savage è dedicato solo agli amanti dei frag online e non consente a quelli sprovvisti di connessioni Flat di allenarsi da soli.
Da segnalare una bella colonna sonora, sia per ciò che concerne l'accompagnamento, sia per quanto riguarda gli effetti speciali. In definitiva, se avete un buon numero di amici con cui provarlo, potrete sicuramente divertirvi con questo prodotto (che, tra l'altro, non ha costi aggiuntivi d'abbonamento). Se, invece, avete i soldi contati e l'online non vi fa impazzire, rivolgete altrove le vostre attenzioni.

HARDWARE

Per poter installare Savage avrete bisogno di un PC dotato di processore a 600 MHz, 128 MB di RAM e scheda video Radeon o GeForce. Raccomandati CPU a 1 GHz, 256 MB di RAM e scheda video con 64 MB di memoria. È indispensabile una connessione a internet, possibilmente ADSL, oppure una nutrita LAN.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

65

I programmatori hanno optato per un sistema di ordini "opzionali", cioè dove il generale di ogni squadra deve occuparsi di costruire difese e accampamento in modo semi-autonomo. Avrà a disposizione un certo numero di lavoratori non-giocanti (cioè omini che servono per i lavori di fatica come raccogliere risorse e costruire strutture) a seconda della quantità di ricchezze accumulate. Le risorse potranno essere anche raccolte dai giocatori veri e propri, che però si ritroveranno a fare azioni assolutamente ripetitive.
Altro compito del generale sarà la gestione militare. Potrà dare ordini dall'alto, come in un qualsiasi RTS, ma i soldati (i giocatori umani), in questo caso, saranno liberi di seguirli o meno. Giustamente gli estimatori del gioco affermano che questo è un ottimo incentivo per giocare di squadra (nessuno ci obbliga a seguire gli ordini, però se lo facciamo accumuliamo più esperienza), per ottimizzare gli sforzi e per unire il gruppo. Dal canto nostro diciamo che non è oro tutto quel che luccica, e nella nostra prova sui server americani abbiamo assistito a comportamenti di tutti i tipi.
Altra trovata carina: il 50% di tutto quello che troveremo andrà al leader del gruppo, che potrà utilizzarlo a suo piacere (per la serie "hanno messo le tasse anche nei videogiochi"... argh!). In compenso, quando moriremo (perché è certo che moriremo, prima o poi) se avremo accumulato abbastanza punti potremo rinascere con armi più potenti, o addirittura potremo scegliere i personaggi di livello più avanzato. Ci sono solo due gruppi tra cui scegliere, le Bestie (una via di mezzo tra orchi e babbuini) e gli Umani. Ogni gruppo ha diverse unità a disposizione, ma alcune di esse, come dicevamo poco fa, necessitano di un determinato numero di punti esperienza per essere impersonate. Questo è un serpente che si mangia la coda: inserendoci in una partita già avviata (l'opzione più probabile) verremo uccisi molto facilmente e non riusciremo a guadagnare punti per avanzare di livello. L'altro lato negativo del gameplay è che, a meno di non ospitare una partita, non saremo mai generali (a patto che l'eventuale generale uscente non scelga noi come sostituti).
Savage offre pochi altri spunti di discussione: il lato FPS/RPG è discretamente realizzato, benché metta a disposizione poche armi e gadget con cui rendere unico il nostro alter ego (in partite "piene" saremo identici a molti altri giocatori), mentre il lato RTS mostra il fianco a una realizzazione e a un gameplay troppo semplificati. I comandanti, inoltre, una volta avviata la costruzione della base, dovranno perlopiù stare a guardare le battaglie senza poter intervenire...
Tecnicamente Savage non offre nulla di nuovo, anzi. Dovendolo paragonare a qualche cosa di già visto, potremmo dire che ricorda DAoC di un paio di anni fa, che non era proprio il punto di riferimento per ciò che concerne la programmazione! Modelli poligonali scarsi, animazioni troppo ripetitive (quando raccoglieremo le risorse il nostro personaggio continuerà a far volteggiare le armi, per esempio), ambientazioni realizzate con buon gusto fantasy ma troppo povere in termini di dettagli ed edifici. Completano il quadro decine di mappe dove ci siamo solo noi, il nemico e una intricata serie di valli, montagne e laghi, senza città disabitate o altro... è tutto troppo spoglio, insomma.
Meritano di essere ricordati la colonna sonora, più che discreta, e gli effetti di luce generati da esplosioni e magie, che condiscono (raramente) la scena facendo dimenticare il conteggio dei poligoni.

▲ **L'unità più forte delle bestie è questa... veramente pericolosa e temibile!**

MERITA DI ESSERE RICORDATA LA COLONNA SONORA, PIÙ CHE DISCRETA

◀ **Un tunnel che collega una valle ad un'altra: posizione ideale per tendere un'imboscata...**

L'invasione degli ultramostri

Si prepara un autunno terrificante con l'arrivo sul grande schermo dell'attesissimo scontro tra Alien e Predator: Cosmic Group lo esalta con le fantastiche statue e Action Figures di queste mitiche creature!

COSMIC GROUP

SPAZIO AL TUO DIVERTIMENTO

VENDITA PER CORRISPONDENZA:
Via S. Giuseppe 7 - 43039 Salsomaggiore (PR)
Tel. 0524 52.52.25 - Fax 0524 52.44.18
Email: info@cosmicgroup.it

DIREZIONE COMMERCIALE:
Via V. Colonna 24 - 41010 S. Damaso - Modena
Tel. 059 46.71.72 - Fax 059 46.86.91
Email: info@cosmicgroup.it

VISITA IL NOSTRO CATALOGO COMPLETO SUL SITO: WWW.COSMICGROUP.IT

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nell'area Speciali di TGM Online trovi la mini-guida all'utilizzo dei cavalieri di Knights of Honor!

SVILUPPATORE
Black Sea Studios

PUBLISHER
Sunflowers

DISTRIBUTORE
Electronic Arts

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO INDICATIVO
€ 49,99

SITO
www.knights-of-honor.net/

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

KNIGHTS OF HONOR

Siamo in pieno medioevo, un periodo di aspre lotte e di conflitti tra stati che si battono per il potere. Il nostro compito è quello di guidare una nazione alla vittoria: saremo in grado di ottenere il successo o saremo costretti a piegarci alle inarrestabili orde dell'invasore?

Di gestionali per PC ce n'è una quantità spropositata e il medioevo rappresenta uno dei periodi storici più inflazionati. Le molte guerre, le pestilenze, le carestie, le uccisioni, la distruzione lo rendono un momento molto commerciale, dato che sono argomenti che piacciono a tutti. In questo affollato panorama, i Black Sea Studios cercano di dire qualcosa di nuovo, inserendo nel loro gestionale alcuni elementi insoliti, o comunque spesso non presenti. Ma andiamo con ordine.

Knights of Honor vi richiede innanzitutto di scegliere un periodo storico nell'ambito del quale agire e poi una nazione da rappresentare; a seconda delle preferenze espresse, sarà determinato il vostro capitale iniziale (ogni stato ha una diversa condizione economica, ovviamente) e quali saranno i vostri alleati e rivali politici. Scopo del gioco è quello di far prosperare la terra che dominiamo, facendo felice la popolazione, conquistando nuovi stati e, in generale, gestendo le nostre risorse tramite l'apporto fondamentale dei cavalieri.

Il termine "cavaliere", in questo gioco viene usato con un'accezione un po' diversa dal solito: un cavaliere è fondamentalmente un membro della nobiltà, al quale potrete assegnare una determinata specializzazione, in ragione della quale affidargli gli incarichi. I vostri primi cavalieri saranno i membri della vostra famiglia regnante, che potrete usare senza spendere soldi; potrete poi assumere al vostro servizio ulteriori cavalieri, che dovranno invece essere

UN CAVALIERE È FONDAMENTALMENTE UN MEMBRO DELLA NOBILTÀ AL QUALE POTRETE ASSEGNARE UNA DETERMINATA SPECIALIZZAZIONE

▲ Tramite la cartina politica, potremo stabilire contatti diplomatici con le altre nazioni.

▲ Ciascuna unità combattente può essere disposta secondo diversi schemi, in modo da massimizzare il suo impatto sul nemico.

TRE ELEMENTI FONDAMENTALI

Knights of Honor quantifica il successo del vostro dominio in base a tre fattori, che dipendono dalla vostra gestione. Si tratta degli elementi che indicano la stabilità generale del possedimento e la condizione dei suoi abitanti. Primo e più importante di tali fattori è il denaro. In KoH non ha una funzione molto diversa da quella a cui siamo abituati: serve per costruire edifici, assoldare cavalieri e, in genere, per ottenere qualche tipo di bene o servizio. Fonte essenziale di denaro sono le tasse, che potete decidere di regolare scegliendo fra tre direttive generali: tasse zero (popolazione felice ma niente entrate), tassazione media (compromesso tra i due estremi) e tassazione pesante (molte entrate ma alto rischio di rivolte). È inoltre possibile imporre una tassa d'emergenza in tempo di guerra, ma anch'essa rischia di causare ribellioni.
C'è poi la "piety", ovvero il fattore religioso. La religione fa stare bene i cittadini, rendendoli più felici e produttivi. Sono essenzialmente i chierici a migliorare questo fattore, il che rende la categoria importante per il benessere spirituale della popolazione.
Abbiamo infine i libri, che sono una delle risorse più importanti per la loro pluralità di funzioni. I libri quantificano il livello culturale del possedimento e sono anch'essi influenzati dalla presenza dei chierici. Più la produzione dei libri aumenta, più opzioni si aprono alla vostra scelta. Innanzitutto, i libri possono farvi guadagnare delle abilità speciali da assegnare ai vostri cavalieri; in secondo luogo, una forte cultura diminuisce la probabilità che uno stato da voi conquistato vi si rivolti contro.

▲ **Le macchine da assedio, come le catapulte, sono indispensabili quando si cerca di espugnare una fortezza.**

mantenuti. Questa particolare unità si può specializzare come maresciallo (condottiero militare, fondamentale per condurre le vostre truppe in battaglia), possidente terriero (ottimizza le risorse del territorio che gli viene assegnato da governare), chierico (aumenta il benessere della popolazione tramite le opere religiose e la cultura), costruttore (rende più rapida l'edificazione di strutture), mercante (facilita le transazioni commerciali) e spia (viene mandato in altre nazioni per raccogliere informazioni sul loro conto). Con l'eccezione del maresciallo e della spia, gli alti cavalieri possono essere messi a governare una provincia, che ne riceverà dei bonus a seconda della tipologia del proprio condottiero.
Le spie sono importanti per capire come condurre le trattative diplomatiche con gli altri stati: possono dirvi, infatti, cosa offrire a un determinato regnante per guadagnarvi la sua alleanza (o anche suscitare rivolte, volendo). Se però la diplomazia fallisce (o se venite attaccati, cosa che accade piuttosto spesso), non vi resterà che la guerra.
Ed è qui che entrano in gioco i marescialli. Questi cavalieri hanno il compito di guidare le vostre truppe, che potrete produrre ed equipaggiare a seconda del tipo di costruzioni che possedete (gli edifici si sviluppano secondo un classico schema ad albero: prima create quelli "base", poi quelli più complessi e specializzati). Durante le battaglie, potrete decidere di far combattere il computer al vostro posto o di guidare i soldati personalmente: in quest'ultimo caso, potrete manovrare le unità come in un RTS, decidendo come attaccare il nemico.
Knights of Honor è un titolo che non si discosta troppo dai gestionali classici, ma riesce a dare al genere un ritmo più sostenuto. Le battaglie sono all'ordine del giorno e dovrete fare in modo di vincerle senza che il benessere della popolazione diminuisca troppo, pena delle feroci rivolte.
Tecnicamente, siamo nella media attuale per i giochi di questo genere: grafica funzionale ma dettagliata, musiche appropriate ma ripetitive, un lavoro pulito, senza grossi motivi di biasimo né tocchi di classe. La giocabilità è quanto rende KoH immediatamente godibile (il tutorial è utile, ma non strettamente indispensabile) e il suo ritmo mediamente veloce significa che è appetibile anche per il neofita, non abituato al lento proseguire dei gestionali. Buon titolo, ma forse non abbastanza complesso per un fan duro & puro del genere.

LE SPIE SONO IMPORTANTI PER CAPIRE COME CONDURRE LE TRATTATIVE DIPLOMATICHE CON GLI ALTRI STATI

▶ **Le costruzioni vengono edificate secondo un classico schema ad albero da RTS. Il tipo di edificio disponibile dipende anche da chi governa la provincia.**

COMMENTO

Devo dire che mi aspettavo qualcosa di piuttosto diverso da quello che mi sono trovato di fronte. Knights of Honor è un titolo che riesce nell'intento di donare al gestionale "globale" classico un po' di dinamismo in più, pur non tradendo la struttura basilare del genere. Forse si poteva fare di più dal punto di vista della grafica, che rappresenta le unità in combattimento tramite sprite piccoli e molto dettagliati, ma senza permettere al giocatore di zoomare sul particolare. Considerato il livello raggiunto da molti strategici, questo non è un bene. Nessun problema per il sonoro, che invece riesce a essere epico al punto giusto e a fare il suo dovere, seppure pagando il prezzo di una certa ripetitività (probabilmente vi verrà voglia di togliere l'audio dopo qualche minuto). Il gioco è un buon mix tra il classico strategico (la parte diplomatica e gestionale della nazione) e qualche elemento da RTS (il combattimento e la tattica del "fai l'esercito grosso e spacca tutto"). Va inoltre notato che il gioco ha un ritmo decisamente più sostenuto di quello di altri suoi "colleghi", un po' perché, a seconda della nazione scelta, è possibile avere un bel po' di soldi fin da subito (e quindi cominciare a produrre soldati ed edifici), un po' perché gli altri stati sono decisamente attivi e passare un quarto d'ora senza subire un attacco è relativamente difficile. Difetti? Qualcuno potrebbe non gradire proprio questo ritmo più rapido, altri potrebbero preferire una maggiore uguaglianza tra i vari stati... Ma KoH resta comunque un titolo divertente e consigliato agli estimatori del genere.

HARDWARE

Il gioco gira sotto Windows 98, 2000, ME e XP. Necessita di un processore da 1 GHz con 256 MB di RAM e 16 MB su scheda video. Sono però raccomandati 1,5 GHz di processore, 512 MB d RAM e 64 MB su scheda video.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

70

UN SOLO COMANDAMENTO:
DEVI UCCIDERE.

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR™

www.dawnofwargame.com

distribuito da

HX HalifaX

db digital bros division

PC CD-ROM SOFTWARE

GWI™

PLAYS BEST ON ALIENWARE

POWERED BY gamespy

relic ENTERTAINMENT™

THQ®

www.thq.com

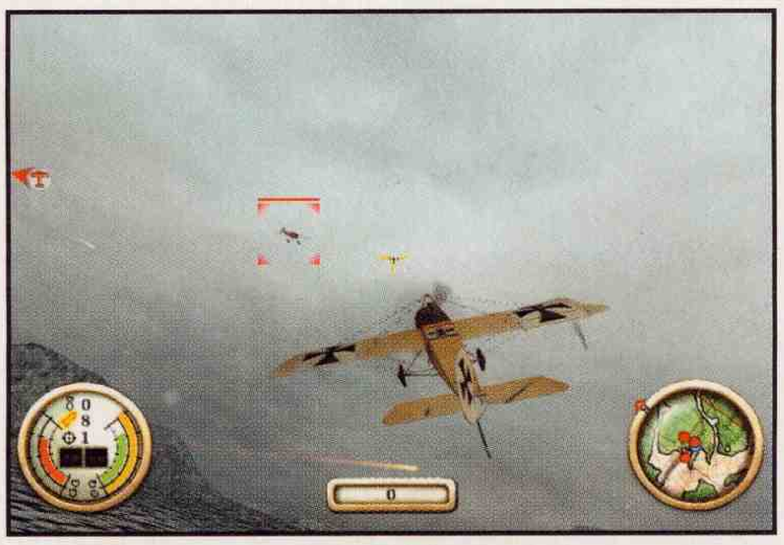
© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dawn of War, Dawn of War logo, GWI, GWI logo, Games Workshop, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, and all associated names, insignia, marks, and images are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in countries around the world. Used under license. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Relic and Relic Entertainment are trademarks and/or registered trademarks of Relic Entertainment Inc.

In Breve

Questo mese puntiamo i riflettori su due titoli da considerarsi "particolari" per motivi differenti. Da una parte troviamo un buon arcade che simula i dogfight della Grande Guerra prendendosi qualche licenza storica, mentre dall'altra c'è una vera e propria enciclopedia degli scacchi che ha, come unico difetto, la mancata traduzione dell'interfaccia. Non male, vero?

WINGS OF WAR

Un simulatore di volo per i Gathering? Non esattamente: contrariamente a quanto potrebbe sembrare, Wings of War è un titolo molto arcade. In pratica, è un gioco di combattimenti aerei ambientato durante la Grande Guerra, che vi permetterà quindi di far rivivere i fasti del Barone Boss... ehm, del Barone Rosso. Alla Gathering hanno voluto mettere l'immediatezza del gioco al di sopra della fedeltà storica, ma, a questo punto, viene da chiedersi perché non l'abbiano ambientato in epoca moderna, visto che i missili non sarebbero stati fuori posto su di un caccia di oggi (eh, sì, avrete i missili). Il gioco si snoda lungo venti livelli, ciascuno dei quali vi presenta delle missioni da compiere, più un certo numero di obiettivi bonus; direi che la struttura di base ricorda abbastanza da vicino quella di Starfighter. Esistono persino dei power up, solitamente infilati in alcuni hangar o nascosti all'interno di oggetti che possono essere distrutti. Per essere un titolo che esce a prezzo di budget, Wings of War è fatto bene: la grafica



presenta scenari convincenti e degli effetti atmosferici riusciti; qualche caduta di tono nella realizzazione degli aerei, i cui poligoni sono talvolta troppo grezzi. Preso di per sé, Wings of War è un onesto titolo di combattimenti aerei, a volte un po' ripetitivo per i compiti da eseguire; nel multiplayer, ovviamente, il divertimento si moltiplica (anche se non avete amici sottomano, esiste una modalità di scontro libero, che vi permette di farvi un'idea dell'azione a più giocatori). Il voto tiene conto anche del costo ridotto: fosse uscito a prezzo pieno, avrebbe preso un po' meno.

SVILUPPATORE
Gathering

PUBLISHER
Take 2 Interactive

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 29,99

SITO
www.gathering.com/wingsofwar/

70

REQUISITI MINIMI

Processore da 1 GHz, 128 MB di RAM, scheda video da 32 MB e accesso a internet per il multiplayer. È consigliato un processore da 1,8 GHz supportato da 256 MB di RAM.

CHESSMASTER X

Chessmaster X è molto più di un "semplice" gioco di scacchi. È, in poche parole, una miniera di informazioni su questo passatempo millenario, tanto gradevole all'esperto per sfidare il computer, quanto utile al novellino per imparare i mille segreti di questo gioco. Possiamo infatti affrontare Chessmaster come vogliamo, gettandoci subito in una partita contro un avversario umano (in rete locale o via internet) o computerizzato (ce ne sono di diverse capacità), oppure seguendo le lezioni di scacchi di Josh Waitzkin e Larry Christensen, che coprono dalle mosse fondamentali ai commenti sulle più famose aperture della storia. E non è certo finita qui, perché l'enciclopedia dello scacco prevede anche un database di partite che supera le 500.000 voci, alcune di altissimo livello, disputate fra il 2002 e il 2004. I bambini, inoltre, possono dilettarsi con veri e propri quiz del tipo "fai scacco in tre mosse", usando un'interfaccia in parte rimodellata su canoni, diciamo così, più fanciulleschi. Insomma, un vero e proprio pozzo di conoscenze per chi si diletta con pedoni, regine e cavalli, ma che proprio nella presentazione di tutto questo mostra i suoi limiti più evidenti. Ok, ci sono le scacchiere trendy con i pezzi disegnati (e in alcuni casi animati) in modo fantasioso, ci sono tutte le aperture e le partite più famose, c'è un tutorial favoloso e tutto ciò che si vorrebbe avere da un gioco simile, ma lasciare tutto questo in Inglese, costringendo il neofita a imparare non solo una lingua ma anche la terminologia specifica degli scacchi, è proprio un delitto. Se a ciò aggiungiamo che l'interfaccia utente, molto simile ai vecchi programmi di utilità per Amiga, non è certo la più comoda, funzionale e intuitiva che si sia mai vista, possiamo concludere che l'immediatezza non è la qualità saliente di questo gioco. Infine, gli scacchi sono pur sempre uguali a loro stessi: Chessmaster ha un'intelligenza artificiale collaudata e di alto livello, questo è vero, ma su internet si possono scaricare un sacco di giochi con meno pretese con finalità del tutto identiche, a costo zero. Insomma, consigliato maggiormente a chi vuole affinare la propria strategia scacchistica, piuttosto che agli esperti, e soltanto se la lingua inglese non costituisce una barriera insormontabile. La sua straordinaria completezza, però, gli dà quella marcia in più che manca a tutti i concorrenti.

Paolo Besser
paolone@xenia.it

SVILUPPATORE
UbiSoft

PUBLISHER
UbiSoft

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO INDICATIVO
€ 39,90

SITO
chessmaster10.ubi.com

80

REQUISITI MINIMI

Windows 98, ME o XP, processore a 450 MHz, 128 MB di RAM, scheda video GeForce o Radeon, 540 MB di spazio libero su disco fisso, modem a 56k per le partite via internet.

"Codename: Panzers è il miglior gioco di guerra mai realizzato su PC..."

- 92% PC ACTION UK

visto su GAME NETWORK SKY 816

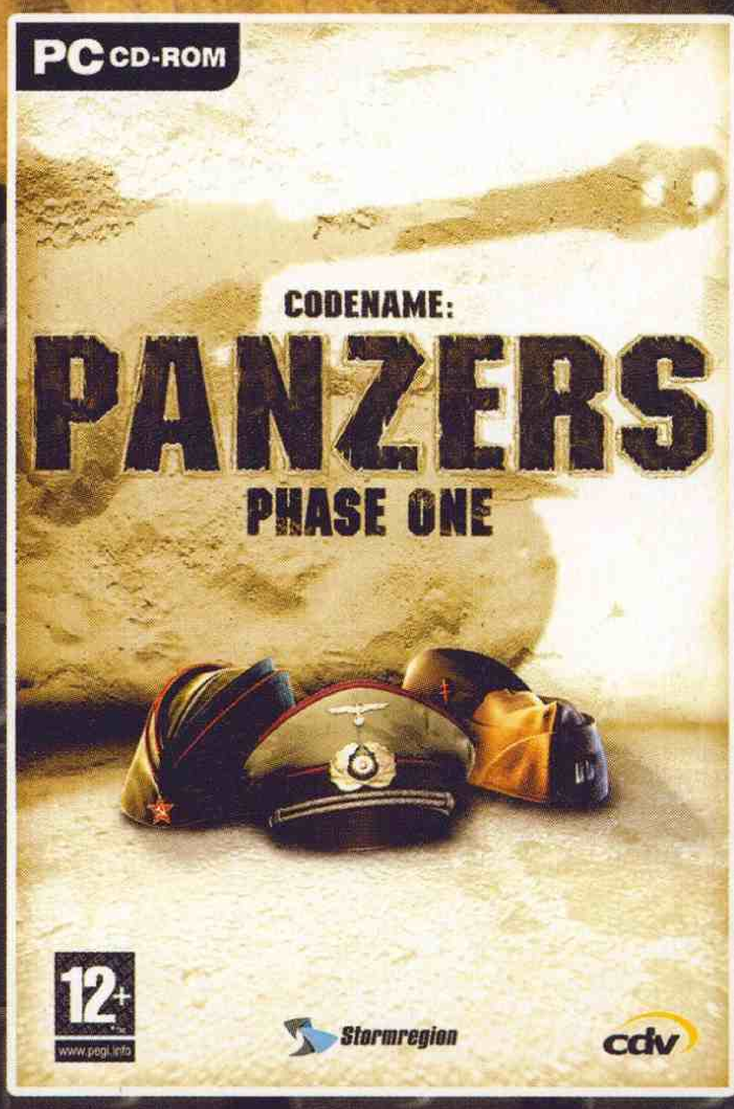
"Il gioco è perfetto... la grafica e i dettagli sono impressionanti: Panzers è un must per tutti gli appassionati di strategia!"

91% - PC GAMES WORLD

www.PANZERS.com

Manuale e testi a video completamente in italiano

+++ 3 differenti campagne: Asse, Alleati, Russia +++ Ambientazioni completamente devastabili +++
+++ Modalità single player e multiplayer - on & off-line +++
+++ Grafica dettagliatissima, per gestire la strategia dall'alto o per zoomare sull'azione +++



HX HalifaX cdv ASUS HEART OF TECHNOLOGY ITALERI Stormregion

© 2004 CDV Software Entertainment AG. All rights reserved. CDV, the CDV logo and Codename: PANZERS - Phase One are either registered trademarks or trademarks of CDV Software Entertainment AG or Stormregion in the US and/or UK and/or other countries.

BudgetZone

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Questo mese la linea budget ci propone uno dei titoli qualitativamente più interessanti degli ultimi anni. Forgotten Battles, ultima fatica di Maddox nel mondo della simulazione di volo, promette di catapultarci nell'abitacolo di un caccia della Seconda Guerra Mondiale per un'esperienza di spessore assoluto. A un prezzo contenutissimo. La quadratura del cerchio...

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

TITOLO
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

PUBLISHER
UbiSoft

COLLANA
Exclusive

PREZZO
€ 12.90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium III 800 MHz – RAM: 256 MB – Scheda Video: 32 MB – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

Da ormai quattro anni il marchio Sturmovik è sinonimo di qualità e rigore nel panorama dei simulatori di volo bellici della Seconda Guerra Mondiale. Con buona pace di mamma Microsoft e di Combat Flight Simulator, decisamente opaco nella sua terza e più recente incarnazione. Il capostipite IL-2 Sturmovik, pubblicato nel 2001 e ambientato in Russia durante l'offensiva tedesca del 1941-45, appassionò per la sua accuratezza tecnica e storica, grazie soprattutto alla riproduzione fedelissima di alcuni dei più importanti aerei dell'epoca. Un anno e mezzo dopo ecco comparire l'attesissimo seguito, oggi riproposto in linea budget. A prima vista Forgotten Battles non si discosta granché dal suo predecessore (menu, musiche di sottofondo e grafica sono sostanzialmente gli stessi), e pare porsi a metà strada tra una semplice espansione e un gioco stand-alone. Le novità, tuttavia, non mancano affatto. Innanzitutto le campagne della Modalità Carriera, composte da numerose sotto-campagne e missioni dinamiche, sono ora quattro. Tra bombardamenti, scorte e duelli aerei, ai russi e ai tedeschi si affiancano finlandesi e ungheresi. Ciò comporta quasi inevitabilmente un allargamento degli scenari proposti, che spaziano dalle steppe russe ai laghi finnici, passando per le verdi pianure magiare.

L'ampliamento dell'offerta comprende anche numerosi velivoli aggiuntivi, supportati da missioni e campagne ad hoc: ecco allora il maestoso bombardiere russo TB-3, il potente caccia Hurricane e l'inconsueto Messerschmitt Me232 a reazione, tutti dotati di dinamiche di volo accurate e realistiche. Peccato solo per la mancata introduzione di filmati di intermezzo e artifici vari per rendere la Carriera un pelo più "narrativa". Ma tant'è...
Il make-up in Forgotten Battles ha riguardato anche l'intelligenza artificiale dei nemici, ora più tosta e coriacea. Levarsi dalla coda un avversario ai livelli più impegnativi non sarà affatto un gioco da ragazzi. Se poi i duelli contro l'AI dovessero stancarci, niente di meglio di un bel dogfight online, all'interno di una delle comunità ludiche meglio organizzate della rete. A differenza del predecessore, Forgotten Battles è tuttora supportatissimo da Maddox, con continui aggiornamenti scaricabili direttamente dal sito ufficiale e con la ciliegina sulla torta rappresentata dal succoso Ace Expansion Pack (non incluso nella versione budget. Eh, magari!). Insomma, non ci sono scuse. A un prezzo così Forgotten Battles è un acquisto obbligato. La difficoltà intrinseca del gioco potrebbe scoraggiare i meno avvezzi alla simulazione di volo, ma le numerose opzioni regolabili permetteranno anche ai pivellini un approccio da subito soddisfacente. Siete ancora lì? Presto, indossate giubbotto, casco e occhialoni. Il nemico è alle porte!

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE VIDEOGIOCHI
IL CATALOGO ONLINE CON OLTRE 3000 ARTICOLI PER TUTTE LE CONSOLLE
SERVIZIO RIVENDITORI - PRODOTTI ESCLUSIVAMENTE PAL E UFFICIALI - NO IMPORT

BLACK BOX Games
a CASTELFIORENTINO (FI)
tel. 0571684774 fax 0571628989

PUOI RICHIEDERE I PRODOTTI DEL CATALOGO ANCHE PRESSO I SEGUENTI NEGOZI: (I prezzi applicati a negozio, possono variare da quelli online a discrezione dei titolari)
PUNTO SOFT via del Commercio 21 Poggibonsi (Si)
PLAYPLANET via Dante 26 Follonica (Gr)

distribuito da
HX HalifaX
dB digital bros division

KONAMI

URLA PURE...
...NESSUNO POTRÀ SENTIRTI

SILENT HILL 4 THE ROOM™

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
SILENT HILL 4 THE ROOM™ is a trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
© 1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo. ALL RIGHTS RESERVED.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
MICROSOFT, xbox, and the xbox logos are either registered trademarks or trademarks of microsoft corporation in the u.s. and/or other countries and are used under license from microsoft.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

XBOX PC DVD ROM PlayStation 2

visto su GAME NETWORK SKY 816

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Replay

Bentrovati cari lettori! Anche questo mese, lo spazio dedicato al mondo del retrogaming e dell'emulazione risulta vario e interessante. I riflettori del focus si spostano sul MAME, un programma che sicuramente conoscerete, mentre le recensioni sono dedicate a Xena: Warrior Princess – The Talisman Of Fate e Virtua Fighter. Buona lettura.

FOCUS

FOCUS: I MILLE VOLTI DEL MAME

Il Mame è probabilmente il programma di emulazione più conosciuto in assoluto, e notoriamente uno dei migliori in circolazione. La gran parte delle persone però si limita a utilizzare le versioni ufficiali del Mame, Dos e Windows o al massimo la celebre incarnazione "32", specifica per gli OS di casa Microsoft e munita di una comoda interfaccia grafica.
Esistono molte altre versioni del re degli emulatori Arcade, spesso implementate da appassionati e caratterizzate da feature che le rendono preferibili a quelle ufficiali per specifici usi: una rapida carrellata sulle più famose servirà a chiarire le idee anche ai lettori meno esperti.
Da anni sulla scena l'AdvanceMame mantiene intatte tutte le principali caratteristiche del Mame ufficiale, ma risulta molto più versatile e stabile se utilizzato con monitor Arcade. Risulta perciò l'incarnazione preferita da chi ha come obiettivo quello di installare un Mame-Cabinet nel proprio appartamento.

Il BeMame non è altro che il porting per BeOS del Mame, vanta un'interfaccia grafica semplice e funzionale ed è compatibile sia con BeOS R5 che con Zeta RC1; l'E-Mame invece consentirà a tutti i possessori di cellulari Nokia dell'ultima generazione di giocare con il loro emulatore preferito sul proprio telefono, con supporto a più di 1200 giochi.
Il FastMame è utilizzabile tramite prompt di dos, funziona grazie alle righe di comando ed è ottimo per i PC di fascia bassa essendo leggermente più veloce della controparte ufficiale. Ottimo anche il Madda's Mame, completamente in Italiano e sviluppato da un Italiano che l'ha munito di varie caratteristiche aggiuntive rispetto al Mame.
Naturalmente esiste anche un porting Mac del Mame, denominato con poca fantasia MacMame; i possessori di cpu AMD non potranno invece perdersi il MameAthlon, ottimizzato per dare il meglio di sé su PC muniti dei processori in questione.
Per chi ha problemi di bug utilizzando l'official Mame ecco venire in soccorso il Mame32 Plus!, pensato proprio per sistemare molte delle imperfezioni emulative che caratterizzano il Mame stesso; impossibile infine non citare il Mame Ce, specifico per palmari, il porting Linux del Mame, denominato X-Mame, il Metal Mame, con supporto alle colonne sonore remixate in stile metal di alcuni game, le versioni del Mame per Dreamcast (DC Mame) e PS2 (PS2 Mame) e l'eccellente Smooth Mame, che esiste in molteplici release e ottimizza lo scrolling di svariati giochi rendendolo fluidissimo.
Nell'archivio emulatori di www.emuitalia.com potrete scaricare tutte le incarnazioni del Mame esistenti e trovare i link ai siti ufficiali.

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

VIRTUA FIGHTER

SOFTWARE HOUSE: Sega / AM2
PIATTAFORMA: Arcade Model1
EMULATORI RICHIESTI: MAME 0.86 e successivi

Signori, questa volta parliamo di una pietra miliare della storia dei videogiochi: Virtua Fighter è il primo esperimento volto a unire l'universo dei picchiaduro con la grafica poligonale. Un esperimento riuscitissimo, visto che la saga conta ormai 4 episodi della serie ufficiale, molteplici spin-off, trasposizioni tv, fumetti e merchandising vario. Venendo al gioco, si tratta di un classico torneo tutti contro tutti, la cui particolarità sta nello stile realistico delle 'mazzate' che si scambiano gli otto simpatici lottatori. Quindi niente palle di fuoco, teletrasporti, demoni ed elettricità varie, ma solo schiaffoni in faccia e calci nel sedere! Graficamente bisogna dire che oggi VF1 risulta fin troppo modesto, con poligoni che paiono swarovski, tanti sono gli spigoli vivi presenti e per di più semplicemente colorati, anziché coperti da texture. Ma ciò non sminuisce l'interesse storico posseduto dal gioco, che merita un'occhiata più che approfondita. Riguardo l'emulazione, era già possibile da tempo giocare in maniera accettabile alla versione Saturn, ma la possibilità di utilizzare l'originale arcade si è concretizzata solo di recente col MAME, grazie a uno splendido passo in avanti nell'emulazione della scheda Model1.

Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)

XENA: WARRIOR PRINCESS THE TALISMAN OF FATEAQUA RUSH

SOFTWARE HOUSE: Saffire per Titus
PIATTAFORMA: Nintendo 64
EMULATORE RICHIESTO: 1964

Xena: Warrior Princess – The Talisman of Fate è l'esempio lampante di come la nostalgia e l'attaccamento per una serie televisiva possano offuscare il senso critico. Detto questo, non pensate che stia parlando del peggior picchiaduro mai sviluppato per N64, anche perché la console Nintendo non ha mai brillato in questo genere. Basato su una trama che rispecchia perfettamente lo stile del telefilm da cui prende spunto, "Xena" vi mette a disposizione un numero soddisfacente di personaggi e la possibilità di giocare fino a quattro persone contemporaneamente. Con un sistema di controllo non sempre efficace, un buon assortimento di mosse e combo preimpostate, avrete la possibilità di combattere in arene completamente tridimensionali e molto ben realizzate. Le pecche di questa produzione tutto sommato decente stanno nella grafica dei personaggi, ben animati, dettagliati nelle texture, ma dalla modellazione mediocre. Per il resto, la visuale è sempre abbastanza lontana da evitarvi questo inconveniente, le musiche e gli effetti sonori sono fedelissimi e ottimamente realizzati e ci sono anche un po' di codici segreti da sbloccare. I fan della serie loderanno la fedeltà del gioco, gli altri s'innamoreranno della splendida voce annunciatrice!

Pave (pave25@hotmail.com)

Daniele "Vergio" Vergini talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

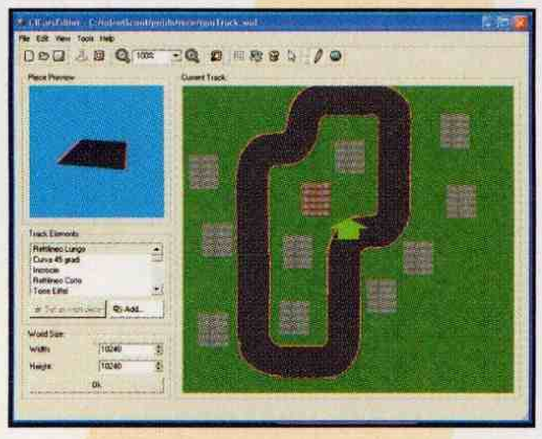
SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

talentscout@xenia.it

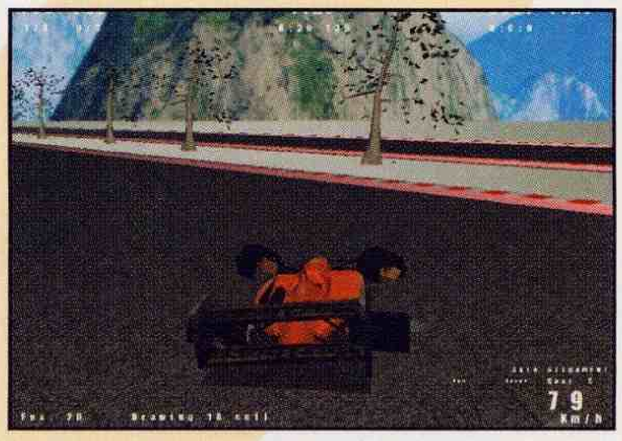
Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Questo mese abbiamo due graditi ritorni: il primo riguarda il corso di "Costruzione di Interfacce" presso l'Università di Pisa. Molti giochi realizzati per questo corso sono già stati pubblicati sulle nostre pagine e ora è il turno di CICars! Il secondo è il poliedrico Roberto Rampini, che torna sulle nostre pagine con un altro ottimo gioco di logica tratto dalla raccolta "L'Arte dei Giochi". Buona lettura!

TALENT SCOUT — CICars



"Cars" è un "prototipo" di gioco di guida realizzato dagli studenti Carlo Cappelletti, Federico Cicchi e Claudio Corsi per l'ormai famoso corso di laurea di "Costruzione di Interfacce". Il titolo di questo mese è stato realizzato in C++ utilizzando Visual Studio .Net 2003 e sfruttando OpenGL e OpenAL (quest'ultima per quanto riguarda il sonoro). Da segnalare che, visto il poco tempo a disposizione del gruppo di lavoro, i ragazzi hanno deciso utilizzare modelli di automobili di terze parti messi a disposizione da collezioni gratuite su Internet riducendo il numero di poligoni mediante il PLUG-IN "Polygon Cruncher" applicato al 3D Studio; successivamente sono state applicate le texture (ritoccate con Adobe Photoshop). Anche per quanto riguarda l'audio la scelta è ricaduta su sample già esistenti in rete. Gli oggetti che compongono il circuito invece sono stati realizzati da zero con 3D Studio Max. E' sufficiente visitare il sito ufficiale del gioco http://cicars.cicchi.info per farsi un'idea sull'elevata qualità del lavoro effettuato! Dopo un menu iniziale di tipo classico si passa alla scelta dei tracciati, i cui dati sono memorizzati in file XML, quindi facilmente editabili anche mediante un editor di testi. Per quanto riguarda il "reparto automobili", la scelta può essere effettuata da una decina di modelli (si va dalla F1 Ferrari, alla Porche, al Camion fino alla navicella spaziale!), ognuno con diverse caratteristiche soprattutto a livello di tenuta di strada. L'azione vera e propria è molto realistica, fluida anche su PC non propriamente attrezzati graficamente (testato su un notebook P4 con scheda video 32 MB). Grazie ai tasti è possibile scegliere il tipo di inquadratura, suonare il clacson, frenare bruscamente (godetevi il bloccaggio delle ruote!) e abilitare la modalità "miracolo" in cui vengono ignorate le collisioni. Colpiscono positivamente anche alcune chicche come i segni delle frenate e i piegamenti dell'automobile. I tracciati a disposizione sono piuttosto articolati (si va dall'ovale Indianapolis a piste molto tortuose) ma al tempo stesso poco realistici (vi capiteranno curve troppo brusche in cui sarete costretti a frenare bruscamente per non uscire di pista). Per quanto riguarda il discorso giocabilità c'è da dire che purtroppo è assente la modalità multiplayer, e durante le corse l'unico avversario sarà il vostro alter-ego in versione fantasma (ricordate il famoso Super Mario Kart?). Ci troviamo quindi di fronte a un prodotto "non finito", anche a causa della sua "natura didattica"; ma sono sicuro che, con dovuti miglioramenti, possa in un futuro continuare a far parlare di sé. Continuate così e in bocca al lupo per la laurea! Da segnalare infine anche il "CICarsEditor" allegato al gioco, realizzato con QT (un framework C++ nato inizialmente per ambiente Linux e successivamente portato su Windows): l'interfaccia risulta immediata e, a colpi di clic, si realizzano i circuiti semplicemente disponendo sulla mappa gli oggetti (curve, rettilinei, palazzi ecc.) desiderati.

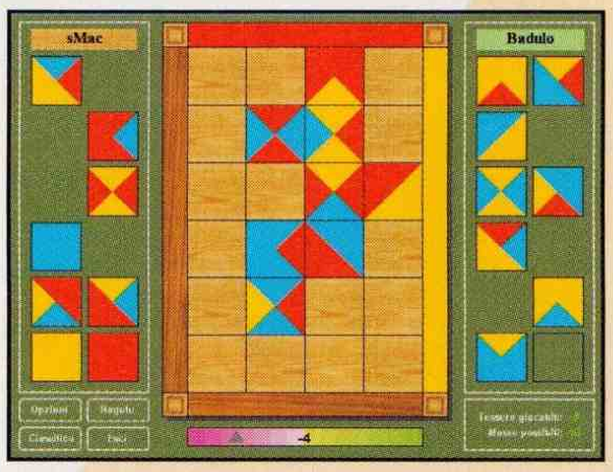


Gianluca Masina (gmasina@gameprog.it)

72

TALENT SCOUT — sMac

sMac è l'adattamento elettronico dell'omonimo gioco da tavolo ideato dallo stesso Roberto Rampini (roberto.rampini@virgilio.it - www.robertorampini.it) verso la fine degli anni '70. Scopo della partita è piazzare a turno delle tessere colorate sul tavolo di gioco secondo regole molto precise, finché uno dei due contendenti non sarà più in grado di effettuare mosse. La trasposizione videoludica è ben realizzata, con una grafica che svolge degnamente il suo lavoro (forse un po' troppo spoglia: non si pretendono certo cose tipo foto di paesaggi sullo sfondo come certi agghiaccianti Tetris anni '90, ma qualche sfumatura in più avrebbe giovato all'aspetto generale del programma) e un sonoro molto gradevole, costituito da midi di musica classica e una manciata di effetti sonori (notevoli i commenti dell'avversario dopo ogni tua mossa). Il vero punto forte del gioco è sicuramente l'intelligenza artificiale che, con i tre livelli di difficoltà a disposizione, sarà sempre e comunque in grado di dare allo sfidante del filo da torcere (devo ammettere che sono riuscito a portare a casa qualche vittoria solo giocando al livello più basso, non so ancora se per un eccesso di intelligenza artificiale o di mia stupidità naturale). Non altrettanta cura è stata riposta nell'ottimizzazione del codice, infatti nonostante l'interfaccia sia esclusivamente di tipo "punta e clicca" spesso si rivela piuttosto lenta, specialmente quando si tratta di ruotare le proprie tessere o di entrare e uscire dalla schermata delle opzioni. E' un po' superfluo anche l'estenuante "rito" di estrazione delle pedine all'inizio della partita, che tende a togliere la concentrazione acquisita nel match precedente. Suggerirei all'autore anche di implementare la possibilità di sfidare un avversario umano, cosa di cui si sente molto la mancanza, e magari di mettere di default il livello di difficoltà più basso, per facilitare un impatto alla partita che allo stato attuale non è dei più semplici. In definitiva si tratta di un buon gioco di incastri e strategia, che ha trovato nella versione elettronica la sua veste più consona, peraltro più facile da diffondere e far conoscere. Consigliato a tutti gli appassionati del genere; con qualche accorgimento in più potrà diventare un piccolo classico.



SnakeSoft (snakesoft@gameprog.it)

65

IT'S A CRAZY WORLD...

SOMEONE'S GOTTA F*@#! IT UP!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

OTTOBRE

www.thug2online.com

PlayStation 2 | XBOX | PC CD | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | ACTIVISION

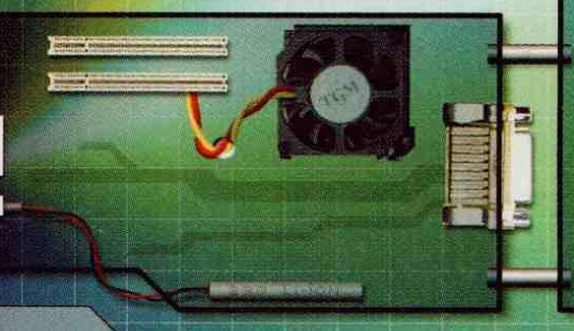
activision.com

© 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and THUG is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. PlayStation 2, GameCube and Xbox versions developed by Neversoft Entertainment, Inc. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

POWERED BY gamespy | NEVERSOFT

Hardware

Paolo Besser paolone@xenia.it



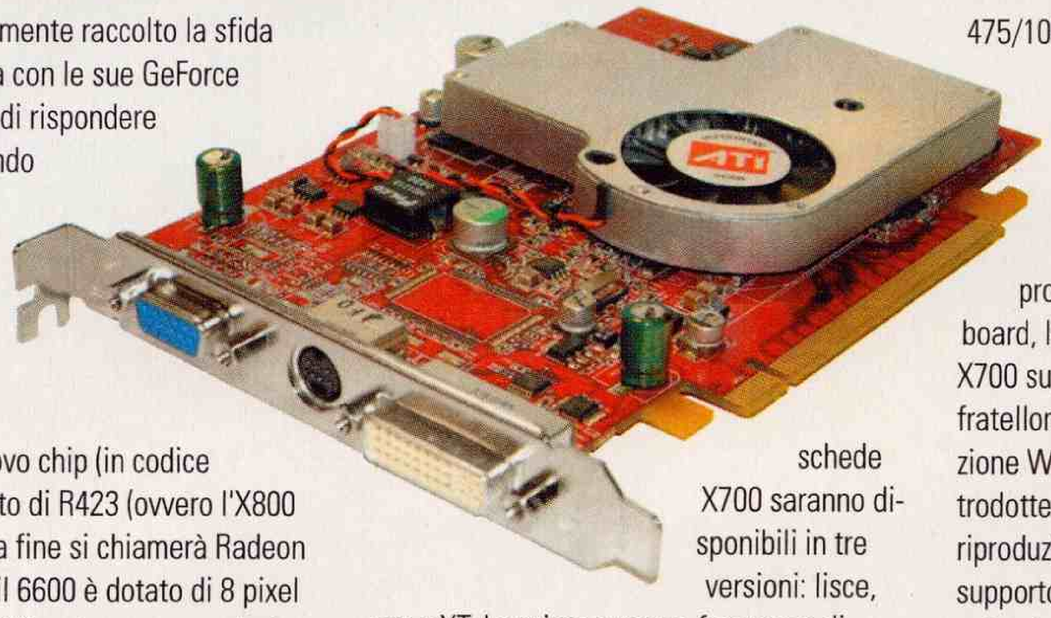
TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

Novità delle novità, abbiamo inserito la beta di CounterStrike: Source nella schiera dei giochi provati per i nostri test, in attesa che nelle prossime settimane esca finalmente Half-Life 2. CounterStrike: Source usa lo stesso motore grafico del titolo Valve, e finalmente il codice ha raggiunto uno stadio di maturità tale da poterlo considerare un test affidabile.

NEW

FOCUS ON... ATI RADEON X700



ATi ha immediatamente raccolto la sfida lanciata da nVidia con le sue GeForce 6600 e ha deciso di rispondere al fuoco proponendo anch'essa una nuova serie di schede grafiche di fascia meda per il bus PCI Express. Come prevedibile, il nuovo chip (in codice R410) è un derivato di R423 (ovvero l'X800 PCI Express) e alla fine si chiamerà Radeon X700. Così come il 6600 è dotato di 8 pixel pipeline, ma le unità vertex passano da 4 a 6, e il nuovo chip è prodotto con un processo di lavorazione a 0,11 micron. Le schede X700 saranno disponibili in tre versioni: lisce, pro e XT. Le prime avranno frequenze di clock pari a 400 MHz per il core e 700 per le memorie, le seconde 425/860 MHz e le XT 475/1050 MHz, il che dovrebbe consentire loro di totalizzare rispettivamente 6000, 7000 e 8000 punti al 3D Mark 2003. Le X700 lisce saranno proposte a un prezzo di 149 dollari, mentre le pro e le XT a 199. Le pro avranno 256 MB di memoria on board, le XT soltanto 128. I chip Radeon X700 supportano tutte le feature del fratellone X800, vale a dire 3Dc e accelerazione WindowsMedia. Sono state inoltre introdotte alcune novità specifiche per la riproduzione dei filmati multimediali e per il supporto dei nuovi standard HDTV. ATi ha inoltre introdotto alcuni nuovi modelli di schede All in Wonder, fra cui spicca la X600 All In Wonder, la prima su bus PCI Express.

IL PC IDEALE

Stare dietro all'evoluzione dei computer è quasi impossibile. Così abbiamo deciso di dare i numeri proponendovi tre configurazioni ideali. La prima, roba da fare impallidire il Pastore, è un "mostro" che abbiamo in redazione e che ci è stato fornito dalla BVM Computers s.r.l di Trezzano sul Naviglio, Milano (02 4459889). Ha stracciato qualsiasi bechmark e sarà il nostro banco di prova per i prossimi giochi a venire. Gli altri due sono per chi vuole il massimo senza svenarsi, e per chi si accontenta "purché giri". Il borsino è calcolato in base alla media dei prezzi trovati nei negozi on line, e non tiene conto degli abbellimenti che probabilmente vorreste aggiungere (case illuminato, masterizzatore DVD, marmitta cromata, ecc).

...PER L'HARDCORE GAMER
CPU Athlon 64 FX-53 - € 800
S. Madre Asus A8V Deluxe - € 170
RAM 1 GB DDR400 dual c. - € 200
S. Video Radeon X800XTPE - € 590
HDD IBM 160 GB SATA - € 250
Case Enermax - € 120

...PER CHI OTTIMIZZA
CPU AMD Athlon 64 3200+ - € 200
S. Madre AGP Abit KV8 - € 154
RAM 1 GB DDR 400 MHz - € 170
S. Video GeForce 5900 xt - € 215
HDD IBM 120 GB SATA - € 150
(audio integrato)

...PER CHI SI ACCONTENTA
CPU Intel Celeron 335 2,8 - € 140
S. Madre AGP Asrock P4i45PE - € 50
RAM 512 MB DDR 333 - € 90
S. Video Radeon 9600 Pro - € 120
HDD Maxtor 80 GB EIDE - € 70
(audio integrato)

Brevi

TOPI SÌ, MA... CON GUSTO

Sono sempre più belli, confortevoli e duttili da usare i nuovi dispositivi di input progettati da Microsoft.

Lo scorso settembre l'azienda americana ha presentato una nuova linea di accessori per tutti i gusti e le esigenze, coinvolgendo nientemeno che il grande designer di interni Philippe Starck, noto per le sue visioni avveniristiche. Il nuovo Optical Mouse by S+arck si presenta con una forma slanciata e una finitura brillante, con i due tasti separati da una striscia illuminata disponibile nei due colori blu e arancio. E non è finita qui, visto che altre periferiche, dotate di tecnologia Bluetooth, consentono al computer di diventare un centro di comunicazione per altri dispositivi mobili come palmari, fotocamere e telefoni cellulari..

HARDWARE

EPOX PRODUCE BAREBONE SU SOCKET A

EPoX Computer annuncia l'introduzione della versione basata su piattaforma AMD Socket A dei suoi mini barebone serie eX5, disponibili nei modelli eX5-300N e eX5-320N con pannello frontale a scomparsa. Entrambi i mini barebone sono dotati della scheda madre Epox EP 8RGF basata su chipset Nforce2-128 IGP. L'eX5 Mini ME, grazie alla tecnologia Music On-Now con modulo LCM e interazione con interfaccia grafica, è un prodotto competitivo sia per la casa che per gli affari. Le connessioni per la tastiera e il mouse sul pannello frontale permettono di gestire le due periferiche con facilità, per tutti quei casi in cui è necessario evitare una eccessiva presenza di cavi. EPoX ha poi sviluppato la tecnologia di raffreddamento 3G-Tek, che combina un dissipatore di calore in rame, una ventola silenziosa e una gestione "intelligente" dei flussi d'aria, per mantenere una temperatura ottimale del sistema col massimo silenzio.

PICCOLI E COMPATTI GLI SPEAKER TRUST

Trust ha deciso di introdurre due nuove serie di altoparlanti di piccole dimensioni, pensate in maniera specifica per gli utenti di computer portatili e di dispositivi mobili. Il software di configurazione audio Xear3D, fornito in dotazione, cerca di riprodurre il suono virtuale 5.1, dando una buona acustica anche ai giochi di ultima generazione. Il modello Trust 2012 USB Soundforce (nella foto) è dotato di una potenza di 0,5 Watt RMS e di un design particolarmente moderno. L'alimentazione avviene mediante lo spinotto USB. Il

prodotto Trust 2010 USB Soundforce è anch'esso di dimensioni molto compatte e può essere usato in combinazione ai dispositivi più disparati. Il convertitore integra al proprio interno una scheda audio e un amplificatore, che consentono di ottenere una potenza di volume di 0,4 Watt RMS. Oltre al comune impiego con i computer portatili, questo modello può rappresentare quindi anche la soluzione perfetta per i lettori MP3 o i discman.

ALBATRON PORTA LA MUSICA OVUNQUE

Si chiama Widio e, come suggerisce anche il nome, è una sorta di radio wi-fi. Lo scopo di questo oggetto, prodotto da Albatron, è quello di portare i dati dell'audio da un PC (una console, uno stereo, un lettore mp3, insomma, una qualsiasi sorgente stereofonica fissa) alle vostre orecchie, passando attraverso un paio di cuffie o di auricolari. Il prodotto è composto da una base trasmittente e da un ricevitore che si può portare a spasso per casa, in un raggio nominale di circa 50 metri (noi, con i muri in mezzo, siamo riusciti a ottenere un segnale forte fino a un massimo di 20). Il widio consente di alzare e abbassare il volume, e risolve almeno in parte il problema dei sistemi con troppe casse e troppi fili sparsi in giro.

CONFIGURAZIONE DI PROVA

I nostri test, salvo in casi specifici, sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 650 da 3,6 GHz (FSB 800) su scheda madre Abit AG8 con chipset Intel 915, 1 GB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 4.8 e Detonator 66.00 beta, DirectX 9.0c. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

ABIT AG8

Produttore: ABIT
Prezzo al pubblico: € 160,00 Circa

8 INSTALLAZIONE
9 INNOVAZIONE
8 PRESTAZIONI
9 COMPETITIVITÀ

+ Stabile come una roccia con le impostazioni di default
+ Dotazione on board di alto livello
− uGuru rende facile l'overclock, ma poco efficiente
− Chip audio non eccezionale

8

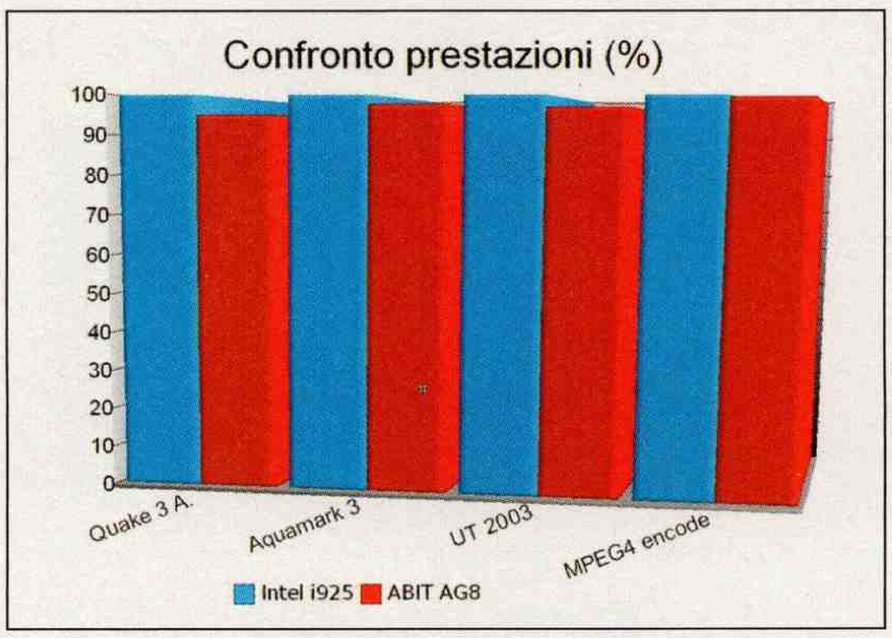
Visto che ormai è da un paio di mesi che usiamo questa scheda madre sul nostro nuovo sistema di prova, ci sembra quantomeno doveroso scriverne una recensione completa. La nuova motherboard AG8 di ABIT, lo diciamo subito, non brilla per l'uso delle tecnologie più "spinte", né tantomeno per le sue qualità di overclock, quanto per l'ottima stabilità generale del sistema, resa possibile da una felice scelta della componentistica e dalla grande esperienza degli ingegneri che ci hanno lavorato sopra. Il che, ovviamente, non significa che sia una scheda lenta – tutt'altro – semplicemente, che non è rivolta al Pastore di turno, ma a tutte le persone che intendono passare a una piattaforma PCI Express senza spendere una barbarie, soprattutto senza dover a tutti i costi cambiare le memorie: diciamocelo pure francamente, chi di noi, dopo essersi sudati i risparmi per comprare un GB di memoria DDR400, sarebbe disposto a buttarla via per comprare un'analoga quantità di DDR2? E allora ecco qui una soluzione che può mettere d'accordo tutti, visto che adotta qualche soluzione "un po' demodé" per contenere i costi, ed è possibile montarci sopra la maggior parte delle periferiche a cui eravamo abituati in precedenza. Le soluzioni "demodé" sono rappresentate dalla scheda di rete integrata, una Realtek RTL8100S (10/100/1000 Mbps) e dal chip audio, il vecchio e collaudato codec Realtek ALC658. Non che questi due componenti siano da buttare via, anzi, però una scheda gigabit LAN che si appoggia sul bus PCI tradizionale (33 MHz) ormai ci fa un po' storcere il naso, mentre il codec audio, sebbene sia capace di compiere conversioni analogico/digitali a 20 bit su 5.1 canali, è ormai ampiamente superato dalle proposte HD Audio della stessa Intel, usate per altro da ABIT sul modello "di punta" AA8-Duramax. Non dobbiamo dimenticarci, tuttavia, che la scheda madre è comunque considerata di fascia "medio-alta", e per tanto qualche piccola rinuncia rispetto al top bisogna pur sempre metterla in preventivo.

◀ Il simpatico uGuru Clock, un optional che di certo non sfigura sulla nostra scrivania, accanto al monitor e alle casse.

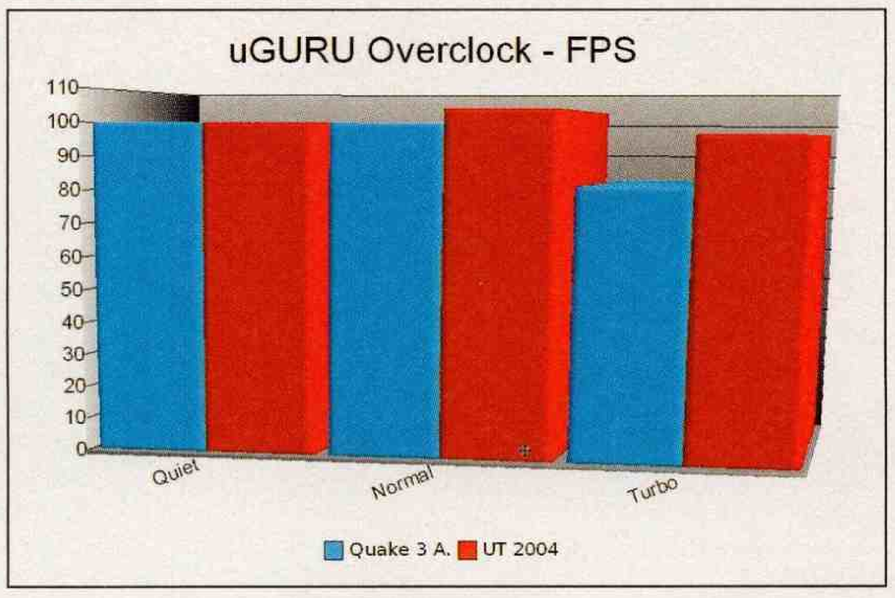
Il cuore della scheda è il chipset i915P (Grantsdale), ed è possibile montare un singolo processore Pentium 4 con core Prescott e socket LGA775. Noi abbiamo provato la AG8 con i modelli 550 (3,4 GHz) e 560 (3,6 GHz), ottenendo in entrambi i casi degli ottimi risultati. Il connettore video è del tipo PCI Express 16x, ciò significa che non potremo usare su questa motherboartd schede video in formato AGP. Come dicevamo prima, la memoria supportata è la classica DDR400, anche in configurazione dual channel, e per tanto abbiamo usato due moduli Corsair da 512 MB, impiegando le impostazioni automatiche rilevate dal BIOS all'accensione. Durante i nostri test, abbiamo potuto appurare che la perdita di prestazioni, in confronto alla DDR2 usata sulla reference board di Intel, è veramente contenuto: fisiologicamente incapace di superare il 5%, si è attestata su una media del 3% circa. Il che significa che un sistema basato su chipset i925+DDR2, del costo superiore del 25% rispetto a una AG8+DDR1, andrà soltanto il 3% più veloce, a parità di processore. Un discreto punto a favore per questa scheda, dunque, che a costi più contenuti può offrire prestazioni del tutto analoghe a quelle di soluzioni più blasonate e costose. Il segreto? Probabilmente sta nel front side bus spinto di default a 204 MHz, invece che ai tradizionali 200, un accorgimento che consente all'intero sistema di guadagnare un po' del terreno perduto dalle vecchie memorie. Una spintarella del tutto innocente, perché la stabilità del computer è garantita!

Per quanto riguarda le possibilità di espansione e di comunicazione col mondo esterno, c'è un aspetto da segnalare: l'AG8 è piena zeppa di connettori ausiliari (4 porte USB2 sul retro, cui è possibile aggiungerne altre quattro, una porta IEEE1394 firewire a cui è possibile aggiungerne una seconda, due seriali, una parallela, due porte PS/2 e i 5 connettori per l'audio), ma tende a limitare l'uso di vecchie schede interne PCI, visto che di cari buoni vecchi "slot bianchi" ne sono rimasti soltanto due. Al contrario, troviamo ben tre connettori PCI-E 1x, che in futuro certamente serviranno, ma che al momento ci obbligheranno soltanto a buttare via qualcosa, fosse soltanto una scheda di rete ausiliaria, una scheda audio o una di acquisizione TV. Soffermatevi bene su questo aspetto, prima dell'acquisto, e valutare attentamente se e cosa sia possibile pensionare. Nella maggior parte dei casi, comunque, troverete l'audio integrato più che soddisfacente.

Il nuovo si fa strada anche fra gli hard disk. Qui c'è un solo connettore EIDE, al quale è possibile collegare qualunque periferica che segue questo standard. La gestione delle periferiche di massa, però, è demandata a due controller Serial ATA, che dispongono di quattro spinotti in totale. È possibile gestire questi dischi in configurazione RAID, grazie al sistema Intel Matrix. Ormai il tempo per passare ai nuovi dischi fissi è arrivato, ma chiunque non voglia rinunciare al suo vecchio hardware sappia che esistono in commercio dei convertitori che consentono di collegare a un controller Serial ATA la maggior parte dei dischi fissi EIDE. La stessa Abit l'anno scorso aveva l'ottima abitudine di fornirli in dotazione con le sue schede, peccato che l'abbia persa. Carino, infine, l'optional uGuru Clock, che consente di tenere sotto controllo ventole e temperature dell'intero sistema: si collega con un cavo direttamente ai pin della scheda madre, e fuoriesce dal case come una sorta di "coda", ma sulla scrivania fa sicuramente la sua bella figura. Non è proprio indispensabile, ma può essere considerato un piacevole diversivo.



▲ Abbiamo messo a confronto le prestazioni di tre giochi (a 1024x768 pixel) e dell'encoding video MPEG4 di questa scheda madre (barre rosse) e della reference board di Intel i925 (barre blu). Come possiamo notare, Quake 3 Arena è il gioco che più di ogni altro ha quantificato uno scarto prestazionale maggiore (ben 5% in meno sulla AG8), ma in tutte le altre applicazioni la velocità media è del tutto analoga. Dobbiamo questi risultati da una parte alle lunghe latenze delle attuali memorie DDR2, montate sul sistema Intel, e dall'altra al piccolo 'overclock di default' presente sulla AG8. La differenza, però, si paga in diverse decine di euro al momento dell'acquisto.



▲ Usando le utility di overclock dinamico & controllato uGuru, è possibile scegliere tre impostazioni "on the fly" per la frequenza di funzionamento del sistema. Queste sono, nell'ordine, "quiet" (3672 MHz su un P4 560), "normal" (3816 MHz) e "Turbo" (3960 MHz). I nomi sono fuorvianti: quiet è l'impostazione di default, normal e turbo vanno invece attivate dall'utente. Il front side bus passa nelle tre modalità da 204, a 212, a 220 MHz, mentre in modalità turbo il clock del bus PCI Express sale da 100 MHz a 106. Ebbene, se da quiet a normal le prestazioni salgono, da normal a turbo decadono, segno evidente che la AG8 non è comunque in grado di sostenere overclock troppo spinti del front side bus. In realtà, sarebbe meglio fermarsi a 210 MHz e non andare oltre.

ASUS AX800XT PCI EXPRESS

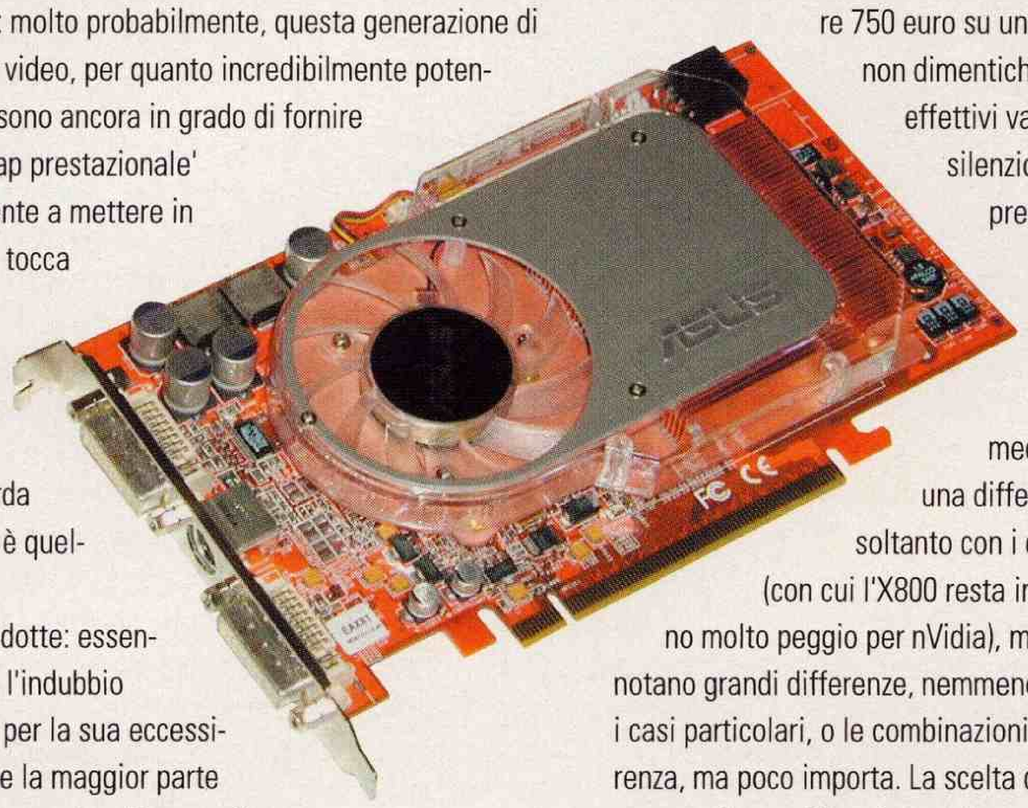
Produttore: Asus
Prezzo al pubblico:
€ 750,00 € (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 9
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 7

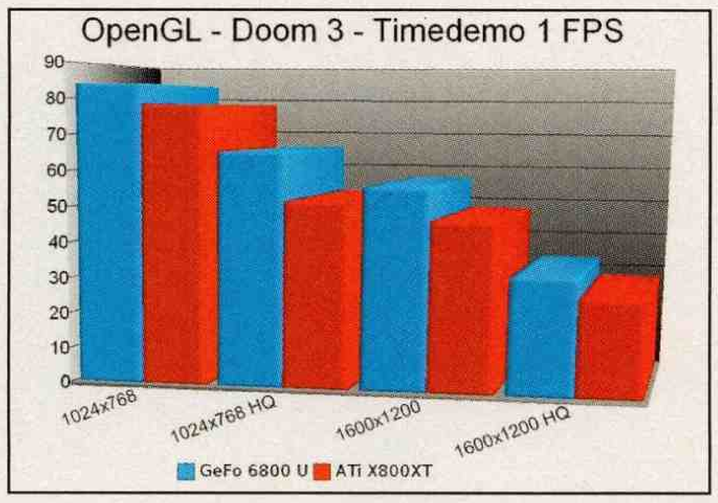
+ Ottimo bundle software e webcam inclusa
+ Possibilità di personalizzare le prestazioni
− Non ha capacità ViVo
− Costa davvero un occhio della testa

7

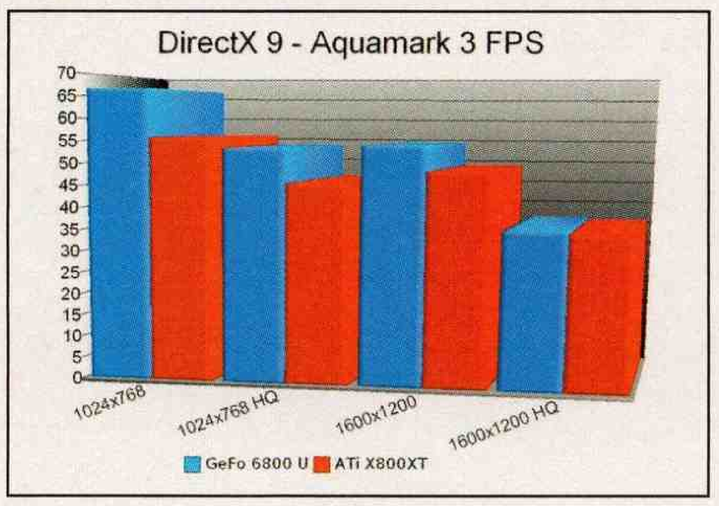
Alla sorte non manca l'ironia. Se torniamo con la memoria al maggio scorso, ricorderete certamente le polemiche sorte fra ATi e nVidia per il fatto che la prima avesse già sviluppato delle tecnologie native PCI Express, mentre la seconda, per la serie 6800, prevedeva di appoggiarsi ancora su un bridge AGP che "traducesse" i segnali che passano dal computer alla scheda video, e vice versa. Beh, nel frattempo abbiamo visto diverse schede nVidia su slot PCI Express, di tutte le specie, comprese le 6600 (le prime a essere 'native' anche per nVidia), mentre di prodotti basati su R423, al secolo "Radeon X800 in versione PCI Express", non se n'è vista neanche l'ombra.
Fortunatamente, l'attesa è terminata grazie all'AX800XT PCIE di Asus, e così come abbiamo potuto osservare sul fronte nVidia, non ci sono particolari differenze prestazionali tra il chip R420 (X800 su AGP) e R423: molto probabilmente, questa generazione di schede video, per quanto incredibilmente potenti, non sono ancora in grado di fornire quel 'gap prestazionale' sufficiente a mettere in crisi l'AGP, o forse, più semplicemente, non tocca alle schede video e soprattutto ai videogiochi fare la differenza. Fatto sta, però, che chi ha comprato una scheda madre PCI Express oggi ha una possibilità di scelta in più per quanto riguarda la scheda video, soprattutto se l'intenzione è quella di comprarne una di altissimo livello.

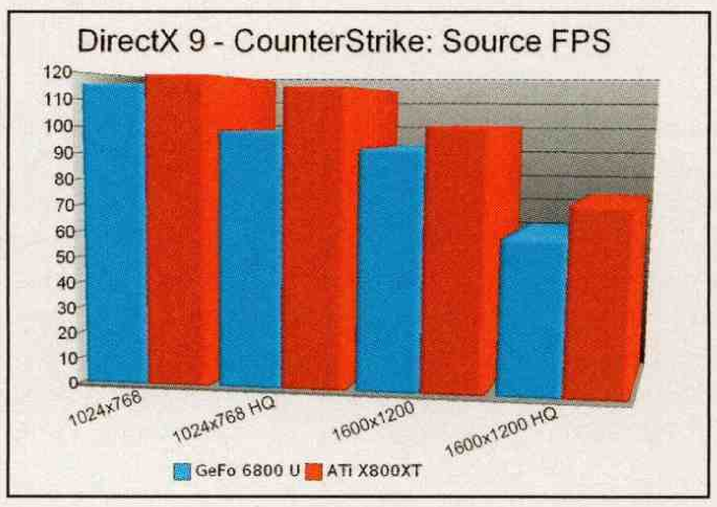


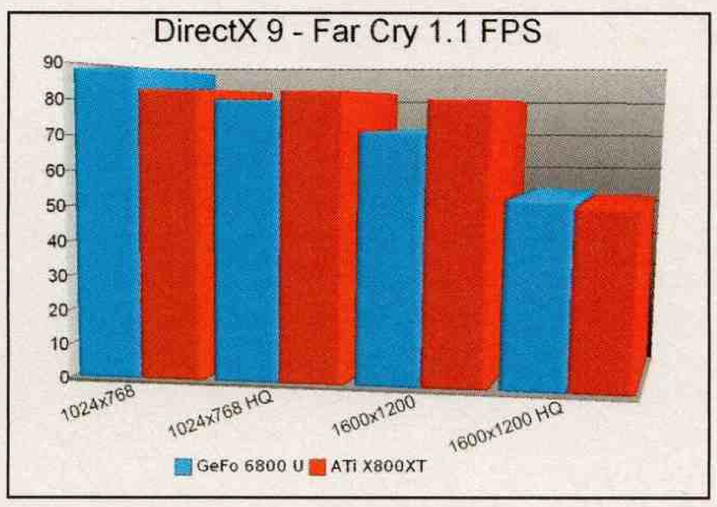
L'AX800XT PCIE è di dimensioni piuttosto ridotte: essenziale e compatta, questa scheda di Asus ha l'indubbio pregio di infilarsi nel case senza infastidire per la sua eccessiva lunghezza, problema, questo, che affligge la maggior parte delle schede basate su GeForce 6800. Come queste ultime, però, anche la AX800XT ha bisogno dell'alimentazione esterna, fornita da un connettore a 6 pin specifico per le schede PCI Express, e non tutti gli alimentatori ce l'hanno. Poco male, perché tanto ASUS è previdente e ha inserito un adattatore che porta tensione partendo da due molex: insomma, esattamente la medesima situazione delle 6800 GT e Ultra che abbiamo già recensito i mesi scorsi. La cosa è piuttosto strana, visto che i modelli basati su AGP si accontentano di un molex solo. Ad ogni modo, il consumo energetico non cambia, e resta quello tipico delle 9800 XT e delle altre X800. Il dissipatore, elegante e di dimensioni piuttosto generose, si estende per la quasi totalità dell'ampiezza della scheda, e va a coprire anche le memorie piazzate sul lato frontale. In condizioni normali è poco rumoroso e piuttosto efficiente, inoltre si illumina di blu e questo è sempre un punto a favore...
Le armi di questo 'mostro' sono essenzialmente tre: l'uso di velocissime memorie DDR3 con accesso a 256 bit, in grande quantità (256 MB di RAM), l'impiego di 16 pixel pipelines e 6 unità vertex, e il grande lavoro di ottimizzazione che gli ingegneri di ATi sono riusciti a profondere nei chip R420 e R423, capaci di restituire velocità doppie rispetto alla precedente generazione pur senza distaccarsi del tutto da essa, proseguendone, anzi, le tradizioni. Come tutte le altre X800, anche questa può avvantaggiarsi dell'algoritmo di compressione 3Dc, in grado di stipare nei 256 MB di memoria una quantità incredibile di texture e di normal maps, che altrimenti avrebbero richiesto l'impiego della RAM di sistema. Purtroppo per ATi, però, fino a oggi l'uso di questa compressione non ha preso piede come ci si aspettava, e non vorremmo mai che un'idea così buona facesse la stessa fine di un'altra tecnologia storica di ATi, il Trueform. L'impiego dello shader model 2.0, infine, condanna comunque l'AX800XT a inseguire le tecnologie 'avversarie', già passate al 3.0, che in certi casi costano anche meno: riteniamo infatti plausibile che chi intende spendere 750 euro su una scheda video (parliamo di un milione e mezzo di lire, non dimentichiamocelo) voglia semplicemente il massimo, e qui di effettivi vantaggi ci sono soltanto la maggiore compattezza, il silenzio, il consumo energetico e basta, visto che poi le prestazioni dei giochi e la qualità generale dei filtri sono del tutto analoghe a quelle delle GeForce 6800 GT/Ultra.
Il nudo framerate, infatti, è qualcosa che non riesce a dare torto o ragione ai chipset contendenti: mediamente allineati (pochi frame per secondo NON fanno una differenza), tendono a mostrare valori piuttosto smarcati soltanto con i due nuovi motori grafici del momento, quello di Doom 3 (con cui l'X800 resta indietro) e quello di Half Life 2 (dove invece le cose vanno molto peggio per nVidia), mentre per quanto riguarda i giochi più collaudati non si notano grandi differenze, nemmeno attivando i filtri. Poi ci saranno sempre le risoluzioni e i casi particolari, o le combinazioni di anisotropo e antialiasing, che faranno qualche differenza, ma poco importa. La scelta di questa scheda video non va fatta a cuor leggero, ma va presa in considerazione soltanto se si vuole il massimo, se abbiamo maggiore simpatia per ATi, se ci piace la brillantezza dei colori tipica dell'azienda canadese, se vogliamo risparmiare spazio e corrente, e soprattutto se ci interessano tutti gli amennicoli inseriti nella confezione: una webcam per game conferencing e video sorveglianza, il gioco Deus Ex: Invisible War, il software di gestione della scheda e poco altro.



I GRAFICI: Abbiamo messo a confronto fra di loro una reference board di nVidia 6800 Ultra PCI Express (barre blu) e la X800 XT di ASUS (barre rosse) e, come possiamo vedere, i dati non tradiscono le aspettative: GeForce in vantaggio con Doom 3, X800 con Counterstrike: Source, e situazione di sostanziale parità (con un leggero magine di distacco, per l'una e per l'altra, attivando i filtri) con Aquamark 3 e Far Cry. Notare, però, come in tutti i casi la soglia dei 30 frame per secondo, limite per una fluidità accettabile, venga superata in tutte le occasioni da entrambe le schede. E ci mancherebbe altro, con quello che costano!







TECHSOLO TMR 3550

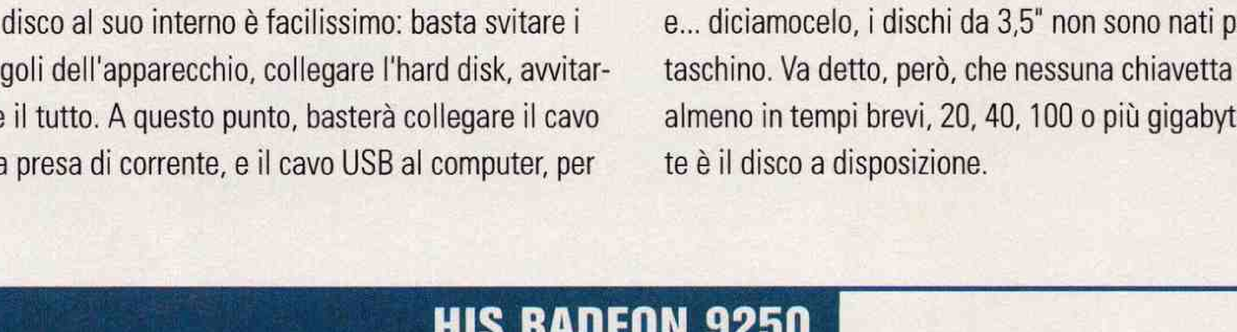
Produttore: Techsolo
Prezzo al pubblico: € 40,00 (IVA inclusa)

9 INSTALLAZIONE
7 INNOVAZIONE
8 PRESTAZIONI
9 COMPETITIVITÀ

+ Design particolarmente gradevole
+ Facile da montare e rimuovere
+ Ottima dissipazione del calore
− Peccato vada alimentato esternamente!

7

Le chiavette USB ci hanno ormai abituati a trasportare fino a 128 o 256 MB di dati in un taschino, ma troppo spesso questa disponibilità di spazio, seppur pregevole, è insufficiente a soddisfare le richieste di filmati in DivX, grossi archivi o materiale che, per un motivo o per l'altro, non si può comprimere. A questo punto, sarebbe bello poter disporre di un bel disco fisso esterno da collegare e trasportare dove si vuole, su cui memorizzare i dati più grossi senza troppe preoccupazioni, possibilmente a velocità decente. Tutto questo è possibile grazie al bay esterno TMR 3550 di Techsolo, nel quale possiamo infilare qualsiasi disco IDE, anche i più recenti (l'interfaccia interna supporta infatti anche i dischi ATA 100 e ATA 133). Se ci pensiamo bene, questa soluzione è ottima anche per riciclare dischi fissi piuttosto capienti, ai quali dobbiamo rinunciare con l'arrivo del Serial ATA. Montare il disco al suo interno è facilissimo: basta svitare i quattro pomelli agli angoli dell'apparecchio, collegare l'hard disk, avvitarlo al fondo e richiudere il tutto. A questo punto, basterà collegare il cavo per l'alimentazione alla presa di corrente, e il cavo USB al computer, per ritrovarci con un favoloso disco esterno, visto dal sistema operativo esattamente come tutti gli altri. Il tutto senza scomodare cassettini estraibili, dispositivi di backup e altre terrificanti soluzioni a cui eravamo purtroppo abituati in passato. Il bay è compatibile con le porte USB 2.0, ad alta velocità, e questo consente un passaggio di dati sufficiente a trasferire diversi gigabyte in pochi minuti. Naturalmente, però, è possibile impiegare anche le vecchie porte 1.0 e 1.1, sebbene in questo caso la velocità coli a picco. Il design è davvero azzeccato, e i materiali con cui è costruito lo rendono estremamente leggero. Per quanto riguarda la silenziosità, però, dipende unicamente dal disco fisso che ci monteremo dentro: sicuramente farà più rumore che all'interno del computer. Ottima anche la portatilità, sebbene l'alimentazione esterna sia una gran seccatura e... diciamocelo, i dischi da 3,5" non sono nati per essere messi in un taschino. Va detto, però, che nessuna chiavetta USB potrà mai ospitare, almeno in tempi brevi, 20, 40, 100 o più gigabyte di dati. Qui l'unico limite è il disco a disposizione.



HIS RADEON 9250

Produttore: HIS
Prezzo al pubblico: € 60,00 (IVA inclusa)

8 INSTALLAZIONE
5 INNOVAZIONE
4 PRESTAZIONI
5 COMPETITIVITÀ

+ Costa molto poco
+ Consente la video acquisizione
+ Assolutamente silenziosa
− Performance inadeguate coi giochi

5

Costa una manciata di euro, ma cerca – invano – di strizzare l'occhio anche ai videogiocatori con meno pretese, questa scheda video di fascia economica targata HIS. La sua dotazione di 128 MB di memoria a 128 bit, infatti, la rende sicuramente uno dei modelli di scheda più appetibili nel settore low-cost, peccato soltanto che il processore centrale, l'ormai obsoleto Radeon 9200, non sia assolutamente più in grado di reggere le richieste hardware dei giochi moderni, costringendoci a giocare a Doom 3 o a Far Cry a risoluzioni assurdamente basse (640x480 o giù di lì), pena la totale impossibilità di vedere le immagini muoversi (quasi) fluidamente. Immagini che, per altro, sono veramente brutte da vedere, a causa della scarsa definizione (sono giochi pensati da 1024x768 in su, risoluzione alla quale Doom 3 totalizza ben 8 fps e Far Cry 12). Allora, a chi potrà mai servire questa scheda video? A chi ha un videoregistratore e vuole passare sull'hard disk del computer le sue vecchie videocassette, per esempio, visto che il chip Rage Theater, presente su questa 9250, consente di acquisire immagini e filmati sia da sorgenti composite, sia S-Video, per altro con una qualità accettabile (nulla di professionale, ovvio) e arrivando addirittura alla risoluzione dei DVD sui computer più potenti. Il problema è appunto questo: perché mai si dovrebbe dotare un computer potente di una scheda video così limitata e limitante? Su un computer potente è meglio inserire una scheda di acquisizione indipendente PCI o PCI-E 1x, piuttosto. Per il classico "muletto" questa scheda va benone, ma bisogna destinare il muletto a ben pochi usi. Insomma, non è proprio un investimento ideale, però ci si può giocare, a risoluzioni molto moderate, coi giochi vecchi, e limitatamente a quelli. Non è una scheda per i giocatori, anche se sta scritto sulla confezione. I benchmark ve li possiamo tranquillamente risparmiare (anzi, no, diamo qualche numero: 141 frame al secondo con Quake 3 Arena a 1024x768, 75 con Unreal Tournament 2003, 13 con Aquamark 3, 12 con Far Cry, 8 con Doom 3. Attivando i filtri le prestazioni crollano ulteriormente di un buon 50% circa).

Matteo"TM|Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

FragZone

TGM ONLINE www.tgmonline.it

TI piacciono i combattimenti aerei? La community di Sturmovik su TGM Online!

E così anche l'estate se n'è andata e i primi freddi costringono i giocatori a rintanarsi nella loro stanzetta alla ricerca del miglior passatempo multiplayer possibile. Le novità in arrivo per la fine dell'anno sono veramente succulente e se escludiamo l'interessante multiplayer di Call of Duty: la Grande Offensiva e molti sono già alla finestra per vedere come sarà il multiplayer di Half-Life II e Pacific Assault in ambito FPS, il promettentissimo World of Warcraft per il settore dei MMOPRG e l'incredibile GTR dei Simbin in fatto di guida simulata.

E voi, siete già corsi ai ripari con una buona connessione?

COMMUNTY

FRAGZONE

FPS - FAR CRY

Grazie alla formula vincente del CryEngine e un team di sviluppo proveniente da sedici nazioni differenti, Far Cry ha riscosso un notevole successo di pubblico per quanto riguarda il singleplayer. Ora, grazie al rilascio di vari tool di sviluppo, sta per ritagliarsi una fetta importante nel mondo del modding...

A cura di Alessandro "Morebloodz" Salvador - More@xenia.it

Nella realizzazione di Far Cry, l'Italia ha avuto un ruolo primario grazie al ruolo di lead-programmer Marco Corbetta e al texture artist Pino Gengo. Come si suol dire, quando una chiacchiera tira l'altra abbiamo cercato di scoprire qualcosa di più sulla realizzazione di questo titolo insieme ai due protagonisti. Grazie alla loro disponibilità abbiamo steso questa lunga intervista che per motivi di spazio è suddivisa in due parti. Appuntamento alla FragZone di Dicembre per la conclusione dell'articolo!

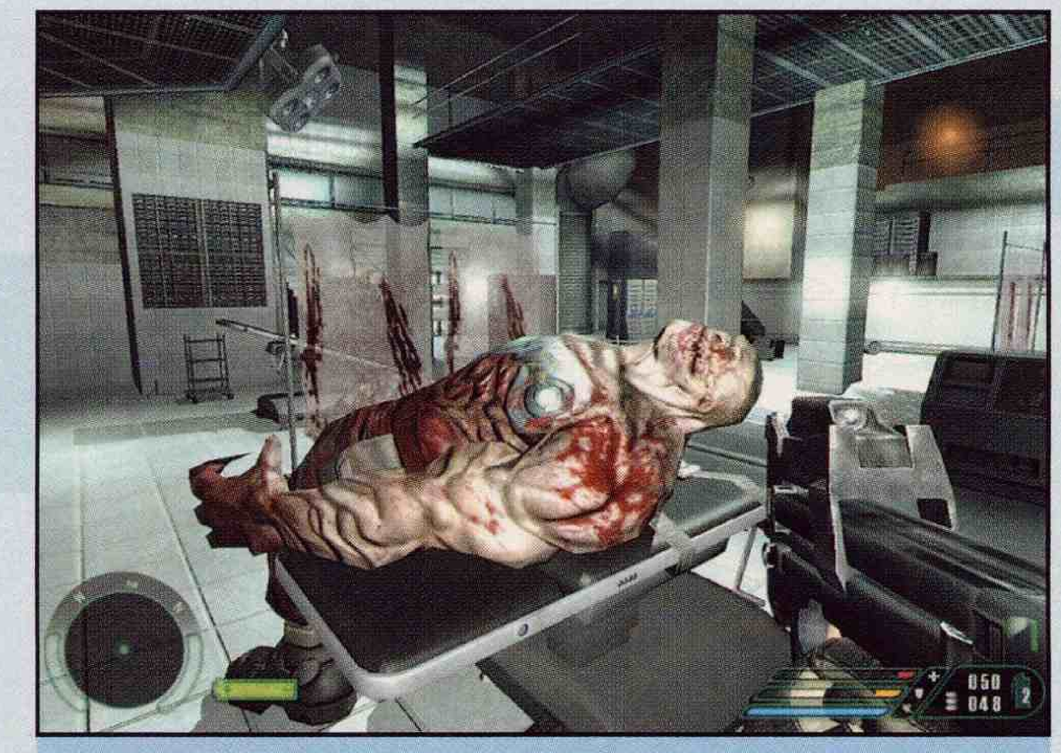
TGM: Quanto tempo ci è voluto per lo sviluppo di Far Cry e quali i sono stati i principali ostacoli?

Marco Corbetta: Circa tre anni fa Crytek ha raggruppato un piccolo team iniziale, che si è trasferito in Germania, e ha iniziato la produzione del gioco, chiamato ancora X-Isle. Il design nei tempi iniziali è cambiato radicalmente un paio di volte, fin quando si è stabilizzato nella forma finale. Le maggiori difficoltà sono state il fatto stesso di mettere in piedi in un colpo solo ditta, un gioco, tecnologie e tool: è stato veramente arduo, ma alla fine il risultato è valso lo sforzo.

TGM: Quali sono le caratteristiche di punta del CryEngine e le sue principali applicazioni?

MC: La flessibilità, la quantità di feature supportate e la facilità di modding. Sin dall'inizio abbiamo voluto realizzare un gioco facilmente modificabile dalla comunità; una grossa parte del codice di FC è definito mediante

Uno scorcio degli uffici in tedeschi in cui è nato FarCry con alcuni dei ragazzi all'opera...



La prima cosa che viene in mente davanti a questo screen è un paragone con l'altrettanto spettacolare Doom 3. La sfida è solo all'inizio, ma negli spazi aperti non c'è confronto. Per non parlare della fisica...

Lua scripts (**www.lua.org**) e non codice C++ come accade di solito. Chiunque abbia comprato una copia del gioco può dunque modificarlo completamente con un semplice editor di testo, senza dover compilare nulla e senza dover conoscere il C++. L'editor e le mappe originali sono stati rilasciati sul CD del gioco e ci sono già molti fan site e team che stanno creando mod per FarCry.

TGM: Nel DVD è presente Sandbox, un programma che, a detta vostra, consente facilmente di far nascere nuove mappe o nuovi mod...

MC: In base al feedback ricevuto, molte persone sono state in grado di improvvisarsi modder senza conoscenze particolari. Ovviamente più si è competenti nell'area del modding, più modifiche avanzate è possibile apportare al gioco, ma la curva di apprendimento richiesta per un immediato utilizzo dell'editor di FC è molto bassa. Oltre all'editor del gioco, sul DVD sono presenti anche i sorgenti di tutti gli script e delle

Far Cry SDK

Crytek e UbiSoft hanno annunciato verso i primi di Agosto il rilascio del CryENGINE MOD SDK per Far Cry, un tool di sviluppo completo grazie al quale potrete modificare a piacimento questo FPS paradisiaco e creare nuovi MOD da giocare sia in singleplayer che in multiplayer. L'SDK è completo di exporter e plug-in di varia natura e codice sorgente, il tutto accompagnato da una precisa documentazione: associando l'utilizzo di questo pacchetto del peso di venti mega agli editor inseriti nel DVD originale del gioco, anche i meno abili potranno mettere mano al codice sorgente di Far Cry in pochissimo tempo.

CRYENGINE

Così appariva Far Cry quando ancora si celava dietro i panni di una tech demo per GeForce3; nulla a che vedere con le attuali primizie a cui ci ha abituato.

mappe ed è possibile modificare lo script che definisce le regole di gioco per la parte multiplayer. Se a questo aggiungiamo il rilascio del Software Development kit, ora non manca veramente più nulla.

TGM: Il motore grafico e il motore fisico sono un pacchetto unico? Oppure è possibile integrare il vostro modello fisico a un gioco realizzato su un motore grafico differente?

MC : Non è così semplice integrare la fisica di un gioco come FC in un motore della generazione precedente come quello di Q3. La fisica è infatti allacciata a tutto il netcode gestito dal server ed è parte integrante del gioco. Il codice del motore fisico inoltre risiede su una DLL separata, mentre in molti altri titoli è integrato nell'eseguibile e risulta estremamente complicato scindere le due cose. Però, se un gruppo di sviluppatori comprasse la licenza dell'engine di FC, potrebbe in teoria riscriversi la parte di fisica dato che, come ho detto, risiede in una DLL separata.

TGM: Puoi spiegarci come il motore fisico fa reagire i personaggi e l'ambiente agli stimoli esterni?

MC: Gli effetti fisici sui personaggi non sono prescriptati o preanimati, ma generati dal sistema fisico in tempo reale. Quando un nemico in corsa viene colpito alla testa, il sistema fisico, partendo dall'animazione di corsa, inizia a blendare (interagire NdMor3) con l'impatto del proiettile sulla testa, muove la struttura ossea del personaggio secondo un modello fisico reale che calcola la reazione all'impatto. Se il colpo è fatale, inoltre, il modello non è più controllato dalla CPU ma inizia ad accasciarsi a terra eventualmente ribaltandosi a seconda della forza dell'impatto ricevuto e della sua velocità di spostamento iniziale. Anche in questo caso l'animazione dell'impatto a terra è completamente calcolata dalla fisica, adattandosi al terreno o alle superfici dove si trova.

I nemici subiscono l'impatto del proiettile comportandosi in modo assolutamente realistico e garantendo ogni volta un riflesso differente, grazie al motore fisico privo di alcun tipo di script.

Uno degli aspetti più divertenti del gioco riguarda l'utilizzo dei mezzi di trasporto, anch'essi dotati di un sistema fisico realistico, consentendo un approccio tattico decisamente alternativo. In questo caso un razzo ci ha aperto la strada.

TGM: Il vostro motore fisico è attualmente uno dei migliori sul mercato e uno dei pochi in grado di contendere il trono ad Havok 2: hai avuto occasione di notare delle differenze sostanziali tra i due prodotti?

MC: Non abbiamo mai fatto test comparativi tra i due motori fisici, tantomeno abbiamo accesso all'SDK o al sorgente di Havok 2 poiché occorre acquistarne la licenza, quindi non saprei darti informazioni precise. Dei giochi sul mercato che usano Havok2 abbiamo provato per il momento Max Payne 2 e Painkiller, che però offrono un'interazione fisica limitata ai soli modelli di personaggi e oggetti ma non i veicoli come invece fa il nostro engine. Vedremo come procederà lo sviluppo con i titoli di prossima generazione che lo sfrutteranno...

Un'immagine del bunker visto dall'editor. Le linee indicano le congiunzioni generate dal sistema AI tra i tag point delle sfere azzurre, mentre le lampadine gialle rappresentano le sorgenti di luce.

CAPISC' O LUA?

Come detto nell'intervista, il linguaggio di programmazione con cui è stato scritto Far Cry è il LUA, una combinazione di sintassi in linguaggio C e meta-meccanismi studiati per semplificare al massimo la comprensione di chi non è addentro al mondo della programmazione, utilizzabile in combinazione con l'SDK e l'editor incluso nel CD originale del gioco. A garantire ottime prospettive per lo sviluppo di questa piattaforma è la struttura di Advance Programming Interface (API) che la rendono implementabile in un numero indefinito di applicazioni: tra i giochi che lo hanno utilizzato citiamo Painkiller, Baldur's Gate e MDK2. Per maggiori informazioni ecco il link al sito ufficiale: http://www.lua.org

HOMEWORLD 2

Era da parecchio tempo che volevamo parlarne e oggi, a distanza di un anno dalla sua pubblicazione, diamo alle stampe questo sguardo sulla community multiplayer da uno degli strategici in tempo reale più belli di sempre: Homeworld 2.

Fin dai tempi dei banchi di scuola, la battaglia navale è stato uno dei passatempi preferiti di tutti i ragazzini, un po', come dire, vivaci: con l'avvento della tecnologia odierna, non c'è più bisogno di passarsi freneticamente bigliettini per comunicare all'avversario le coordinate di fuoco. Dal 1999 è stato sufficiente munirsi di un PC veloce munito di una scheda video performante e lanciare il multiplayer di Homeworld prima, e Homeworld 2 poi.

Tora! Tora! Tora!

Oltre alla bellissima campagna singola della durata di oltre quindici missioni, il gioco propone una solida sezione multigiocatore sia in LAN che su Internet in cui possono scontrarsi fino a sei giocatori al comando della propria flotta. Il servizio di gioco è completamente gratuito e presuppone una semplice registrazione presso il sistema centralizzato dei server ufficiali. L'introduzione dell'articolo non propone a caso un paragone con le moderne battaglie navali, in quanto la struttura di gioco del multiplayer è molto simile (estrazione delle risorse esclusa) alle situazioni tipiche di uno scontro tra flotte navali dotate di forza d'attacco aerea. Lo scontro di Midway tra la marina americana e quella giapponese è un chiaro esempio delle tattiche di base di una battaglia navale: la vittoria è il risultato di una complessa equazione tra il raggio d'autonomia dell'aviazione, la potenza di fuoco delle navi d'appoggio e la giusta tempistica nel cercare di trovare sguarniti gli avversari a riceverci. Esattamente ciò che accadde il mattino del 4 giugno 1942 sul ponte della porterei Akagi, quando i bombardieri della USS Yorktown sorpresero mezza flotta aerea giapponese nelle stive in fase di riarmo. Quando si dice "con le brache calate"...

Uno stormo d'intercettori in fase d'attacco: la loro debolezza è ampiamente compensata dalla velocità di spostamento e dal numero.

Quando le dimensioni contano. Non di rado i giocatori aumentano i livelli di protezione della nave madre al massimo per speronare le navi avversarie. Tattica folle, ma alle volte funziona.

La mappa tattica rende molto chiaramente l'idea delle forze a portata di visuale tramite un efficace sistema di simbolismi.

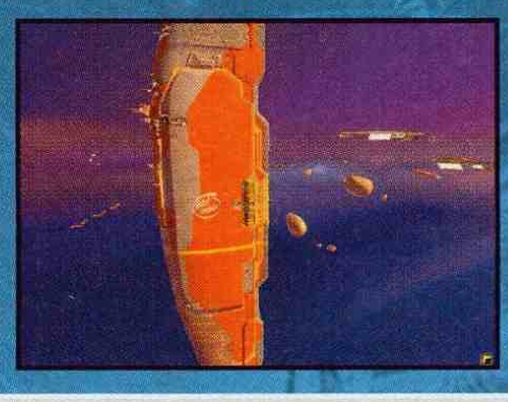
Flotte a confronto

L'aspetto più interessante di Homeworld 2 è l'ottimo assortimento e bilanciamento delle numerose unità presenti nel gioco, aspetto in grado di creare una fitta rete di opportunità d'attacco e difesa alla base delle innumerevoli sottigliezze tattiche di cui sono capaci i migliori giocatori. Oltre a questo bisogna tener conto delle due dimensioni in più da cui potrebbero partire gli attacchi: insomma sempre meglio tenere d'occhio la parte superiore o inferiore della mappa. Le unità delle due fazioni si suddividono in quattro categorie principali: la prima è quel-

Attaccare i moduli di produzione è una delle tattiche più frequenti per bloccare la produzione bellica avversaria.

POINT DEFENCE SYSTEM

Finalmente un mod interessante anche per Homeworld 2: realizzato per essere giocato essenzialmente in LAN o in multiplayer: il Point Defence System non apporta che pochissime modifiche alla parte grafica di HW2, ma si concentra su un sacco di affinamenti per quanto riguarda la fisica delle astronavi, i tempi di costruzione e il raggio di fuoco della navi madre di dimensioni maggiori. L'obbiettivo del team di sviluppo è stato quello di portare all'eccesso le questioni legate alla tempistica e alla microgestione delle risorse, proponendo contemporaneamente una gestione ancora più attenta dei valori di quasi tutte le astronavi presenti nel gioco. Nei forum ufficiali della Relic si fa un gran parlare di questo mod al punto che molti hanno abbandonato l'originale e si sono dedicati al suo sviluppo. Che sia la naturale evoluzione del gioco in futuro?



Le cose si mettono male: questo incrociatore sta puntando diritto sulla mia nave madre. Il suo cannone principale inizierà presto a fare disastri.

la relativa ai caccia, unità agili e veloci, dal costo contenuto e letali se upgradate e usate in folti gruppi. Il numero degli intercettori può spesso essere messo in crisi dalla presenza di corvette, navi di dimensioni medio-piccole, ma dalla potenza di fuoco nettamente maggiore sia per gittata che per raggio d'azione grazie alla presenza di torrette, penalizzate però da una mobilità leggermente minore. Se nelle prime fasi di uno scontro queste unità la fanno da padrone, più avanti nel corso della partita ci si deve affidare alla potenza di fuoco delle navi più grandi come le fregate. Si tratta di navi di medie dimensioni capaci di garantire la potenza di fuoco necessaria a spazzare via unità avversarie di simili dimensioni grazie al potente armamento di cui dispongono (missili, cannoni a ioni) ma lente e vulnerabili a stormi caccia e quindi da proteggere a tutti i costi. Per concludere abbiamo le navi di classe capitale, autentici colossi di morte e distruzione che grazie al loro armamento (i Destroyer) e alla capacità di trasporto e produzione (le Carrier) sono in grado di mantenere operativa una flotta anche a notevoli distanze dalla nave madre. A questa cornucopia di unità, si aggiungono i mezzi di estrazione risorse, di vitale importanza per accumulare i crediti necessari al mantenimento della flotta, e tutta una serie di moduli da aggiungere alla nave madre a comporre una complessa catena produttiva.

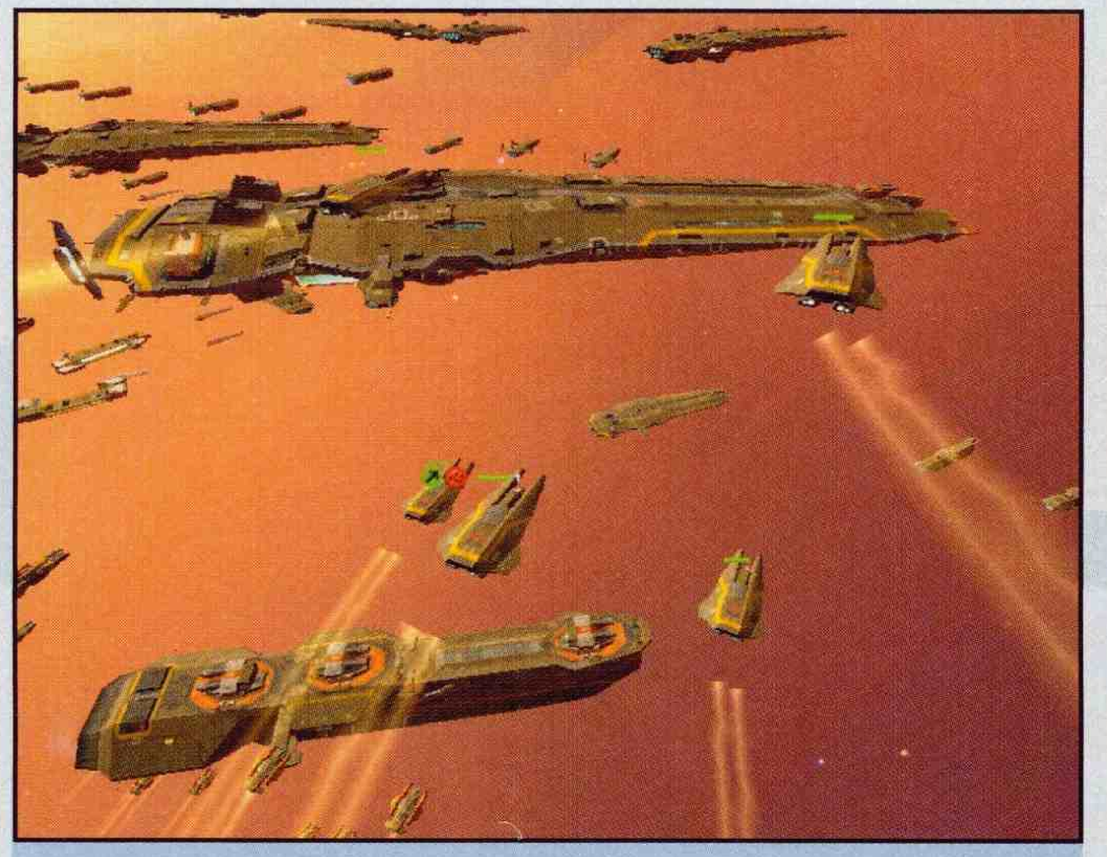
Oltre alla mappa tattica, ecco i menu in cui è doveroso perdere più di qualche ora di tempo nella ricerca...

... e nella produzione di nuove unità!

Il circolo degli ufficiali

Ammiragli e commodori, se volevate uno strategico di qualità, credo non esistano motivazioni migliori da dare come quelle cui ho accennato poc'anzi in fatto di profondità di gioco e varietà di situazioni da affrontare.

Considerata la difficoltà intrinseca di HW2, i praticanti non sono moltissimi e tendono a concentrarsi sul forum della Relic (http://www.relic.com): le modalità preferite dai player di tutto il mondo sono l'1v1 e l'altrettanto giocato 2v2 di cui vengono organizzate spesso leghe e tornei di sicuro interesse. Da questo punto di vista la ladder più importante in campo internazionale è quella organizzata da MyLeague (http://www.myleague.com/hwl/), mentre, se volete farvi un'idea della situazione dei clan a livello mondiale un buon punto di partenza potrebbe essere Homeworld 2 Armada (http://armadas.hwuniverse.com), punto di ritrovo molto aggiornato per tutti clan che vogliono segnalare la loro attività e organizzare sfide a tutti i livelli.



L'impressionante flotta di un giocatore si prepara allo scontro: si notano due Carrier, vari Destroyer e decine di caccia e Corvette. Sarà quasi impossibile fermarlo.

LE FLOTTE

Ecco un veloce excursus sulle flotte impegnate nei duelli nelle profondità dello spazio: anche se dotate di navi concettualmente simili sono molto diverse in quanto a tattiche da adottare in occasione di uno scontro online o contro la CPU.

HIGAARAN

La razza per eccellenza della saga. È forse anche la meno semplice da utilizzare al meglio per questo semplice motivo: le sue unità prese singolarmente come caccia intercettori, fregate, e navi madri non sono molto efficaci contro uno sciame di unità Vaygr ben organizzato. La parola d'ordine è cooperazione tra i vari tipi d'unità, che devono poter combinare un attacco simultaneo per garantire al giocatore le maggiori possibilità di successo. Il giusto mix tra caccia, corvette, fregate, e navi di supporto si rivela spesso essenziale per raggiungere il successo contro i temibili Vaygr.

WAYGR

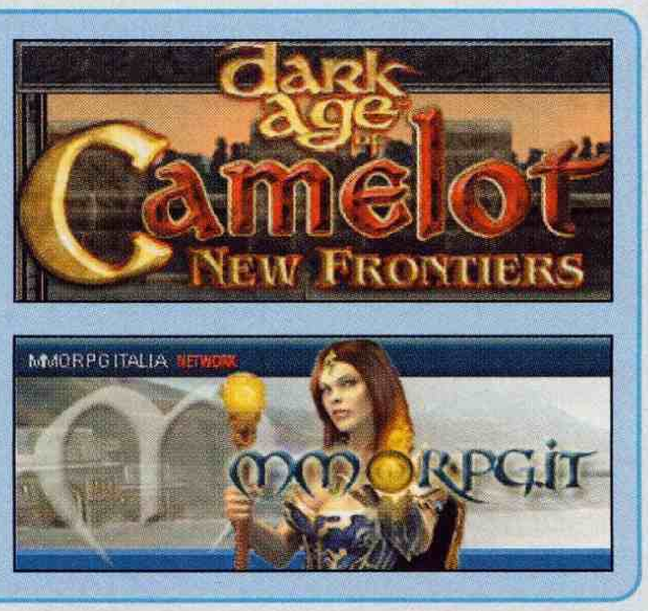
I Vaygr possono essere dipinti come la classica fazione economica ed efficace da usare nelle parti iniziali dell'incontro. Per quanto riguarda la produzione e il potenziale d'attacco nelle fasi primarie del gioco, sono forse la razza che meglio si presta a soluzioni di rush estremo in grado di cogliere impreparati molti giocatori Higaraan senza le dovute contromisure. I bassi costi e l'alto numero in produzione li rendono assolutamente ostici da affrontare o molto pericolosi in fase difensiva se non si producono adeguate unità dotate dei giusti potenziamenti. Questo vantaggio iniziale diminuisce verso la parte finale della partita in virtù del migliore sviluppo tecnologico della fazione avversaria...

MMORPG – DARK AGE OF CAMELOT

Dark Age of Camelot arriva al suo terzo anniversario: con quest'avvenimento la comunità pare matura per alcune riflessioni legate all'aggregarsi a gruppi di giocatori che hanno appena intrapreso una nuova avventura nel mondo di DaoC.

Massimiliano "Kuroki Kaze" Alessio

In collaborazione con



La Mythic si è accorta da tempo di alcuni problemi legati all'affinarsi delle tattiche messe in atto dai giocatori di Dark Age of Camelot: molte di esse sono spesso contrarie allo spirito fantasy del gioco, quand'anche ai limiti (e oltre) della regolarità. Partendo da questi presupposti, è stata presa la decisione di implementare notevoli modifiche alla struttura di gioco di DAOC New Frontiers, con l'obbiettivo di migliorare il sistema di creazione dei personaggi per chi ha già trascorso molte ore nelle lande

Grazie alle ultime patch, gruppi numerosi di basso livello possono permettersi di uccidere mostri anche molto più forti di loro.

dei tre reami. Le modifiche prendono spunto dal fiasco legato all'introduzione del comando /level. Questo sistema permette, disponendo di personaggio di livello 50, la creazione un personaggio nuovo già al livello 20: lo stratagemma è stato messo in atto per favorire lo spostamento dei giocatori su server meno popolati, avvantaggiando chi ha già raggiunto il cinquantesimo livello senza costringerlo a sorbirsi la noia dei venti livelli iniziali. Purtroppo, questo "omaggio" non è stato utilizzato come si sperava e la popolazione dei vari server non ne ha risentito in maniera evidente.

Presto tuttavia, sarà all'opera un nuovo sistema creato per rendere più invitante la migrazione da un server all'altro. Il sistema funzionerà in questo modo: i proprietari di personaggi di cinquantesimo livello potranno creare un nuovo personaggio a cui si applicano regole di crescita personalizzate. Ogni sette giorni in cui questi conseguirà almeno un livello, potrà ottenerne gratuitamente uno supplementare. In pratica, il server varia la frequenza dei controlli sugli account dei giocatori in base alla popolazione, con l'obbiettivo dichiarato di incrementare l'accesso a quelli meno affollati. Come detto, il controllo avviene ogni sette giorni, ma in caso di lande particolarmente desolate si può scendere anche a due. In pratica, se giocando normalmente il giocatore salirebbe di quattro livelli, questo sistema ne assegna altri quattro, cosicché, nel breve volgere di una settimana è possibile macinare otto livelli!

Con l'avvento di Catacombs, la prossima espansione a pagamento di DaoC, questo scenario cambierà completamente faccia sfruttando il nuovo motore grafico.

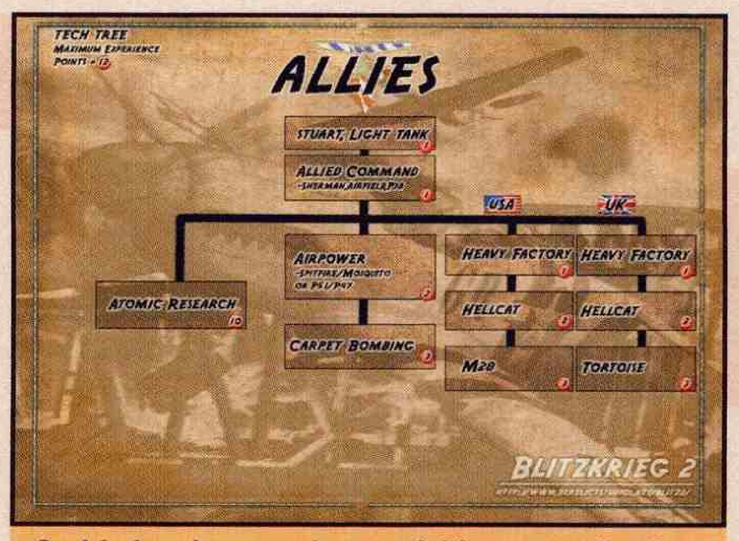
Oltre a ciò, abbiamo altre novità interessanti per quanto riguarda l'aumento dei "Bonus Camp" e l'introduzione dei "Bonus Group". Con i primi il giocatore è invogliato a cercare nuove zone di respawn dei mostri, questo grazie ai punti esperienza supplementari che gli vengono donati a ogni uccisione effettuata fuori dalle zone abituali. In questo modo i giocatori sono spinti a visitare zone diverse del mondo di gioco, al fine di scoprire sia nuovi punti di rigenerazione dei mostri che nuove quest da portare a termine. A questo si aggiunge il Bonus Group, una percentuale di punti esperienza supplementare assegnata in base alle uccisioni effettuate quando ci si trova in gruppo e non in solitario.
Inoltre saremo di fronte a molte modifiche nell'RvR, soprattutto nei server dove un reame controlla molte fortezze: d'ora in poi non sarà possibile teleportarsi nei pressi delle fortezze di frontiera, ma soprattutto, nel caso un reame possieda un elevatissimo numero di fortezze, non sarà possibile vedere le fiamme levarsi dalle keep assediate; questo per dare un vantaggio in termini di spazio d'azione agli attaccanti.
Tempi duri per le piccole vedette...

Passage of Conflict nella sua nuova veste grafica: è l'unico dungeon che ha un ingresso in ognuna delle frontiere.

RTS – BLITZKRIEG II

Nel 1940 i francesi si sentivano sicuri dietro la linea Maginot; sfortunatamente per loro, le fortificazioni furono aggirate nel volgere di un pomeriggio da un attacco lampo tedesco. Era nato il "Biltzkrieg".

Molti sono gli strategici di una certa levatura a essersi occupati di scenari e battaglie storiche come quelle di cui abbiamo parlato nell'introduzione: nessuno di essi tuttavia è nato da una total conversion di uno strategico in tempo reale adattando un contesto futuristico a un'accurata rievocazione storica della seconda guerra mondiale. Blitzkrieg II, da noi pubblicato sul DVD del mese di agosto, è un ottima dimostrazione di come sia possibile mettere mano a un prodotto complesso come Command & Conquer: Generals e lasciar di sasso tutti gli appassionati, non solo per la qualità della grafica, ma anche per l'elevato numero di mezzi, edifici e unità inserite nel gioco.



Ogni fazione ha una catena produttiva personalizzata: non molto complessa ma decisamente essenziale ed efficiente.

La seconda release di Blitzkrieg II propone una rivisitazione storica di alcune tra le più importanti battaglie della seconda guerra mondiale e mette il giocatore ai comandi di tre fazioni pressoché complete: Tedeschi, Americani e Russi sono perfettamente utilizzabili sia in partite online che contro l'intelligenza artificiale, capace di regalarci splendide partite in occasione del rilascio di questa seconda versione. La struttura di gioco è piuttosto semplice ed è basata su un sistema economico imperniato sull'estrazione delle risorse e sull'occupazione del territorio per mantenere attiva la catena produttiva di uomini e mezzi. Pur trattandosi di un RTS vecchio stile non c'è da impazzire nella creazione di decine di edifici o unità: una volta realizzate le poche strutture in grado di produrre soldati, carri e aerei è già possibile dare il via a battaglie all'ultima cannonata con scontri online decisamente entusiasmanti.

Pur trattandosi di un mod realizzato quasi esclusivamente per il multiplayer, spicca la presenza di una campagna singola per la fazione tedesca ambientata nella Francia del D-Day, composta da cinque missioni veramente lunghe, belle e soprattutto difficili. Inizialmente, occorre rallentare lo sbarco alleato in attesa dei rinforzi, mentre in seguito ci si lancia alla riconquista del terreno perduto in un'interessante riedizione della battaglia delle Ardenne. In ogni caso, il cuore del mod è rappresentato dagli scontri organizzabili online che stanno già appassionando parecchi giocatori: è nata una folta comunità dedita alla realizzazione e al beta testing della prossima versione in cui verrà inserita la fazione giapponese e una serie di devastanti attacchi speciali.

Se avete perso il DVD di The Games Machine di Agosto, non vi resta che fare un salto sul sito ufficiale (http://www.derelictstudios.net/blitz2/index.php) e scaricare l'ultima versione disponibile!

GIOCO	COMMAND & CONQUER: GENERALS
GENERE	TANK VECCHIO FA BUON BOTTO
SITO	WWW.DERELICTSTUDIOS.NET/BLITZ2/INDEX.PHP

PRO

+ Graficamente fantastico
+ Un sacco di unità ed edifici
+ Campagna singola di ottima fattura

CONTRO

- Da affinare il bilanciamento delle unità
- Manca ancora una fazione e vari attacchi speciali

Uno stormo di cacciabombardieri semina distruzione lungo chilometri di fronte nemico...

... mentre artiglieria e carristi si guadagnano la pagnotta illuminando a giorno lo skyline di una piccola cittadina della normandia.

CALL TO ARMS

I ragazzi della Derelict Studios ci sanno veramente fare, su questo non ci sono dubbi: al team di programmazione americano fa capo un secondo gruppo d'appassionati impegnato nello sviluppo di un'altra total conversion per Command & Conquer: Generals chiamata Call to Arms. Esattamente come Blitzkrieg II, Americani, Russi, Tedeschi e Inglesi sono stati completamente rivisti sia per quanto riguarda le unità che gli edifici, adattati a un gameplay più realistico e aderente alla tecnologia odierna. Call to Arms è ancora in fase beta, ma la fine del lavoro pare ormai vicina con l'introduzione dell'ultima fazione, ovvero quella inglese. Per tutte le informazioni e gli aggiornamenti sul rilascio della prossima beta giocabile, fate riferimento al sito ufficiale (http://www.derelictstudios.net/cta).

Andrea "MAOraNza" Della Calce **mao@xenia.it**

Maoranza's Pages

Ogni mese ce n'è una: il premio "inconveniente nefasto e fastidioso" di questo giro è un ballottaggio tra la possibile dipartita della GPU della mia scheda video, dell'hard disk fallato o del sistema operativo che si rifiuta di funzionare come dovrebbe perché non voglio installare il pacchettino di servizio numero 2. Morale della storia, posso giocare solo a Gunbound e a nessun altro titolo che usi il 3D, ovviamente anche dopo avere installato driver WHQL e DirectX nuove di pacca. Cool, eh?

TGM ONLINE **www.tgmonline.it**

Consulta la sezione Soluzioni di TGM Online, il più grande archivio di trucchi per PC in ITALIANO!

Sacred - La leggenda dell'arma sacra

Il mese scorso vi avevo lasciato in compagnia di una selva di suggerimenti e "easter eggs" assortite inviatemi da due fedelissimi lettori. A questo giro invece mi prendo la briga di pubblicare i cheat ufficiali, anche se trovo un po' deplorevole utilizzarli in questo genere di giochi.
Tutto quello che bisogna fare è creare una copia del collegamento sul desktop dell'icona per lanciare il gioco, quindi premere il tasto destro del mouse sull'icona e scegliere "Proprietà": nel campo "Destinazione" aggiungete alla fine la parola /CHEATS=1 in modo che la linea appaia così C:\Programmi\Sacred\SacredLaunch.exe /CHEATS=1.
Dopodiché non dovrete far altro che accettare i nuovi cambiamenti e lanciare il gioco utilizzando il suddetto collegamento.
A questo punto, mentre state giocando, premete [SHIFT]+[\] e inserite i seguenti codici:

sys cheat on	Attiva i cheat (versione italiana)
sys cheats 963	Attiva i cheat (versione inglese)
sys cheats 369	Disabilita i cheat
cheat decap	Decapitazione del personaggio
the parameter	Attiva i trucchi
cheat lord	God mode
cheat Suicide	Suicidio
cheat teleport	Teletrasporto
cheat tp	Teletrasporto

Istruzioni e amenità varie

E cosa potreste trovare qui se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? **Xenia Edizioni - TGM Tips & Spins, Casella Postale 853 -20128 Milano**
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): tipsexol@xenia.it. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate SOLO sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione), **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco)(questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso...
Calma e gesso, raga!

DooM 3

Il mese scorso mi sono lasciato andare al riempimento selvaggio delle pagine con la lista completa della fuffa assortita: in questo numero invece ci occuperemo di fare un riassuntino riepilogando la fuffa supplementare e gli easter egg che si possono scovare gironzolando sulla superficie marziana.
- Super Turkey Puncher 3
Più o meno all'inizio del gioco, nella cucina troverete un coin op: usandolo potrete cimentarvi in una specie di gioco arcade nel quale dovrete ammazzare una selva di tacchini usando il tirapugni del primo DooM. Conquistando 25000 punti o più, riceverete una email sul PDA!
- Difficoltà Nightmare
Cara, vecchia e dolce modalità INCUBO! Il livello di difficoltà superiore si sblocca semplicemente finendo il gioco una volta.
- Ringraziamenti extra nascosti
Nell'ultimo livello del gioco, quando si arriva nella stanza con le candele poco prima del boss finale, c'è una strada a sinistra, in fondo alla quale si trova il logo degli id: cliccateci sopra per aprire una porta segreta dietro la quale troverete un altare di pietra. Avvicinatevi e riceverete una mail di ringraziamenti parte degli id Software stessi!
- Messaggio di congratulazioni
Premete CTRL+ALT+\ per far apparire la console e inserite iddqd, uno dei vecchi codici dei primi due DooM. Godetevi il messaggio...
- Quake 43?
Quando si raggiunge il livello "Site 3", bisogna parlare con P. Rogers, il quale vi offrirà il suo PDA che riporta i codici di sicurezza e una mail che fa riferimento a un "seguito"!
- Gorilla
Nel livello "Alpha Labs - Sector 4" trovate il cargo container arancione. Usate il codice "no clip" per osservarlo da vicino e scoprire che la UAC ha un interesse sui gorilla.

Hidden & Dangerous 2

Uno dei miei più grandi rimorsi è quello di non aver mai preso di "petto" questa serie e quella di Rainbow Six, ma oramai credo sia troppo tardi per buttarmici dentro. Amen, sarà per la prossima vita...
Lanciate il gioco e, una volta dentro, premete il mitico tasto \ per far apparire la console. Ora inserite uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

giveitem	Ottenete l'oggetto indicato (vedere la lista sottostante)
happyammo 1	Munizioni illimitate (0 per disabilitare l'effetto)
heal 1	Energia
heal 4	Ripristina l'energia dell'intera squadra
kill	Suicidio
anorexy	Trasforma una persona in uno stickmen
hydroshock 1	I colpi della nostra squadra uccidono al primo colpo
hydroshock 0	Disabilita il codice precedente
sniper 1	Massima accuratezza nei tiri e nessun rinculo
sniper 0	Disabilita il codice precedente

Ed ecco l'elenco di oggetti per il comando GIVEITEM: aqualung, arisaka, arisakaopt, backpackgb1, backpackgb2, backpackgb3, backpackger, backpackrus, bar, bazooka, binoculars, brengun, camera, carbine, clummybomb, colt, degtyarev, delisle, dynamite, enfield, explosivesbag, garand, grenade36, grenade69, grenadeger, grenadejap, k98, k98opt, knifeger, knifesas, lee, leeopt, magneticmine, medikit, medikitbig, mine, mosin, mp40, mp44, panzerfaust, parabellum, pps, shotgun, spagin, springfield, springfieldopt, stengun, stengunsil, taisho, tankmine, thompson, tokarev, wirecutter, zb26.

Gorky Zero: Beyond Honor

"Insidioso come un serpente, letale come uno scorpione": così recita lo slogan del seguito dell'antico Gorky 17. Ma il clone di Sam Fisher non ce la fa (e io sono stato fin troppo buono nella mia recensione per PC Action, almeno rispetto al Ronzoni che su queste pagine gli ha affibbiato un bel 45%) per alcune scelte abbastanza bizzarre, telecamera in primis.
In ogni caso, se vi va di cimentarvi nella lotta al terrorismo "biologico", vi torneranno utili i seguenti codici.
Durante il gioco premete TAB e selezionate il computer, dopodiché schiacciate contemporaneamente i tasti G e O e quindi inserite uno dei seguenti codici per attivare la corrispondente funzione:

2352	Tutte le armi
2695	Munizioni infinite
4003	Energia
4616	Precisione al massimo
4828	Tutti gli oggetti
4982	Elimina il rumore provocato dal personaggio principale
5332	God mode
6235	Il pronto soccorso ha effetto duplice
8216	Energia al massimo
8892	Il personaggio principale è invisibile
9123	Hacking veloce

E così siamo tutti contenti!

Shellshock: NAM '67

Aspettavo con ansia questo titolo e... alla fine me ne sono dimenticato. Ho visto che il prode Nikazzi si è occupato della recensione, ma non so proprio se questo gioco sia bello o brutto. In ogni caso, ci tornerò sopra quando avrò un po' più di tempo. Ovvero mi sa che non ci giocherò mai...
In ogni caso, per rendere la guerra del Vietnam decisamente più semplice, basta inserire i soliti codicilli riportati di seguito, con l'unica premura di digitarli nel menu principale.

NOESCAPE	God Mode
KENSENTME	Sblocca tutte le missioni e la galleria
NOREALGUNS	Munizioni infinite
FREEDELIVERY	Aggiunge un'arma
INAPURPLEHAZE	Avete presente la canzone Purple Haze di Jimi Hendrix? Ecco...

ABBONATI!

TGM TI REGALA

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Versione DVD

13 Riviste +
13 DVD Demo +
13 Giochi completi

109,00 €

Codice abbonamento: 980-170-DV02-015

Versione CD

13 Riviste +
26 CD Demo +
13 Giochi completi

99,00 €

Codice abbonamento: 980-170-D02-015

ATTENZIONE!

Il gioco sarà disponibile dal 15 NOVEMBRE

THE GAMES machine

NUOVO ABBONAMENTO
1 ANNO 13 NUMERI!

+ VELOCE *consegna in 5 giorni lavorativi dalla spedizione della rivista*

+ SICURO *imballo protettivo non trasparente per evitare furti*

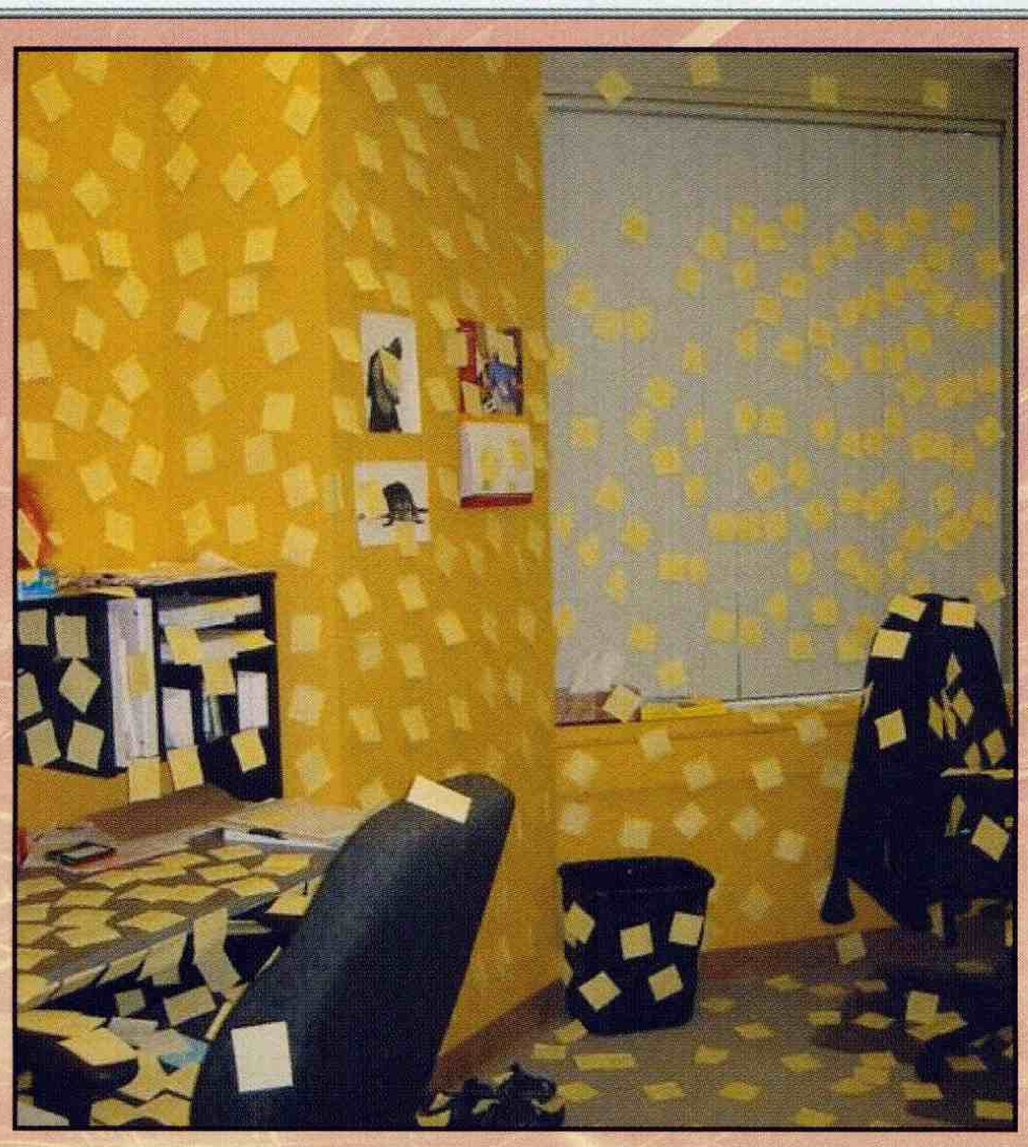
+ ATTENTO *gestione dei problemi direttamente dalla redazione*

COME ABBONARSI?

- Compila il bollettino allegato inserendo in stampatello tutti i tuoi dati
- Inserisci il codice abbonamento nello spazio della causale sul bollettino
- Versa l'importo presso un qualsiasi Ufficio Postale
- Invia copia della ricevuta di pagamento al fax 02 66030267 per accelerare i tempi di registrazione NOTA BENE: i tempi di attivazione che comprendono la comunicazione da parte di Poste Italiane dell'avvenuto pagamento e l'inserimento del nominativo nella lista di spedizione, sono di circa 20 giorni
- Per informazioni: **abbonamento@xenia.it**

Il cantuccio dell'euforia paradossa in pillole

Questo mese non ho proprio voglia di perdermi nei convenevoli di rito e nell'intrattenimento spicciolo, quindi andrà in onda una versione "flash" con sole due foto.
Partendo dall'argomento "ornitologia", Alberto si aggiudica la piazza d'onore con questa bella immagine di Kelly "giàilnomeètuttounprogramma" Tang, per la gioia del Vlad (vedi numero scorso). Evviva.
Brizy invece mi ha strappato un sorriso con questo simpatico "scherzone" che qualche buontempone ha avuto la testa di architettare: anche se fossero scritti, finirei per abituarmi... Abbelli.



Mashed

Questo giochillo di automobili ha avuto la sola sfortuna di capitarmi tra le mani mentre perdevo ore e ore sull'eccezionale Burnout 3 per Playstation 2, un capolavoro su tutta la linea. In un altro momento, Mashed avrebbe sicuramente avuto qualche possibilità di intrattenere il sottoscritto e l'orda di ragazzi senzatetto che bazzicano per la mia magione, regalandoci qualche ora all'insegna della "melanconia da MicroMachines". Ma un multiplayer online potevano anche metterlo, no?
In ogni caso, inserite la seguente combinazione nel menu dei titoli per attivare i trucchi: su, destra, giù, sinistra, su, sinistra, giù, destra, su, giù, su, giù.

Koahn II – Kings Of War

Questo clonazzo di Warcraft III ha riscosso pareri davvero entusiasti tra pubblico e critica, di sicuro mi ci butterò sopra a pesce non appena finiti Silent Hill 3 & 4.
Durante il gioco basta premere INVIO per accedere alla console e quindi digitare i seguenti codici dando un secondo INVIO per confermare.

Victoryismine	Vittoria della missione
Wasted	Perdita della missione
Lasik	Elimina la nebbia di guerra
Gimme	Ottiene 100 oro
Knowitall	E chi può dirlo?

Hearts Of Iron

In attesa del secondo capitolo, ecco i codici del "vecchio" Hearts Of Iron, uno strategico davvero niente male.
Per abilitare i codici dovete trovarvi nella modalità di gioco single player, poi premere F12 per richiamare la console e infine digitare le seguenti paroline magiche seguite da INVIO.

coal - Fornisce carbone
steel - Fornisce acciaio
rubber - Fornisce gomma
oil - Fornisce olio
manpower - Fornisce più uomini da mandare al massacro
supplies - Fornisce 5000 rifornimenti aggiuntivi
trasports - Fornisce trasporti aggiuntivi
escorts - Fornisce scorte aggiuntive
nuke - Fornisce bomba nucleare aggiuntiva
di - Influenza diplomatica a 500
nolimit - Nessun limite di costruzione truppe
difrules - Abilita/disabilita la Modalità God
nowar - Abilita/disabilita l'aggressività della AI
norevolts - Abilita/disabilita la rivolta
nofog - Abilita/disabilita la nebbia
handsoff - Abilita/disabilita la pausa dell'evento automatico
showid - Abilita/disabilita l'ID delle province
fullcontrol - Abilita/disabilita il controllo di tutte le nazioni
war - 100% di possibilità di entrata in guerra
event 1002 - Aumenta la scorta di rifornimenti a 100
event 1003 - Aumenta la forza-lavoro a 100
event 1007 - Aumenta la forza-lavoro a 30
event 1009 - Diminuisce il livello dei dissenso
event 1010 - Diminuisce la capacità industriale
event 1013 - Aumenta la capacità industriale
event 1012 - Scoperta tecnologica
event 1016 - Sposta il governo verso il fascismo
event 1017 - Sposta il governo verso il comunismo
event 1011 – Ruba una tecnologia dalla nazione vicina
event 1040 – Ruba tecnologia
event 1150 – Elimina il 100% del dissenso

Risposte per oggi e domani

Non chiederti cosa sia in grado di fare per te: probabilmente molto più di quello che immagini.

Il Notebook Olidata® Stainer ™ XT 8000 è basato sul processore AMD Athlon 64 che gli permette di sfruttare al meglio tutte le applicazioni software in commercio e di essere senza alcun tipo di costo o spesa aggiuntiva, pronto per l'utilizzo dei prossimi applicativi a 64 bit. In questo modo acquistandolo non dovrai preoccuparti di dover cambiare notebook nel momento in cui la tecnologia o le tue necessità software si modificheranno.

Lo Stainer™ XT 8000 è uno strumento incredibilmente versatile dal look raffinato: il suo schermo da 15" TFT, la scheda video da 64MB, l'ottima batteria e una garanzia Olidata di due anni di cui il primo Pick Un & Return completano la configurazione. Grazie a queste caratteristiche, Stainer XT 8000 é progettato per tutti coloro che quotidianamente nello studio o nel lavoro necessitano di un computer portatile molto veloce e potente.

Se desideri acquistarlo, rivolgiti ad uno dei Rivenditori Olidata (www.olidata.it) che sono in grado di garantirti soluzioni, progetti, consulenza e assistenza post-vendita.

AMD 64 Athlon™

Olidata consiglia Microsoft® Windows® XP Professional per computer portatili versatili.

© 2002 Advanced Micro Devices, Inc. Tutti i diritti riservati. AMD, il logo AMD Arrow, AMD Athlon, AMD Duron e relative comb naz oni, sono marchi di Advanced Micro Devices, Inc.

ph. marcomofri.com

bendandi

Olidata®

Mobile Zone

Tobia Bearzotti **tobix@xenia.it**

Il mondo dei palmari si appresta a vivere una nuova evoluzione, dettata dal superamento della barriera dei 500 MHz. A oggi, nessuno sa ancora se riusciranno, in futuro, a sostituire in toto i PC portatili. Mentre il mondo cerca di dare una risposta a questa domanda, state con noi e proseguite la lettura...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

Quando leggerete queste righe SMAU sarà soltanto un lontano ricordo (o quasi), ma per me è ancora un evento tutto da scoprire. Di alcune novità del mondo mobile, però, ne siamo già al corrente. I nuovi processori della Intel a bassissimo consumo per palmari hanno sfondato la barriera dei 500 Megahertz. Più precisamente la nuova famiglia chiamata PXA 26X Intel ha integrato un gran numero di funzioni all'interno della CPU, accompagnate da 16 MB di memoria interni ad altissima velocità. In parole povere il processore dei palmari acquisisce sempre più funzioni per diventare un vero e proprio centro di smistamento dati. Gestisce direttamente le memorie esterne (SD, MMC e compagnia bella), la memoria video, le connessioni senza fili. Uno dei primi portatili dotati di nuovo processore è l'Asus A730, che viaggerà a 570 MHz, ma sono già stati annunciati diversi modelli che supereranno i 600 MHz. Questa "corsa alla velocità" ci ricorda un po' quella che avvenne, qualche anno fa (e avviene tutt'ora, ma con ritmi differenti) tra i processori dei PC desktop. A quei tempi il passaggio da 400 e 500, 600 e 750 MHz avvenne con una velocità quasi sorprendente, raddoppiando di fatto la potenza dei PC. Per i palmare e i device portatili il discorso è un po' diverso, soprattutto per il problema dei consumi energetici. Aumentare semplicemente i cicli di clock comporterebbe un consumo troppo elevato, invece la tipologia di device richiede almeno 12 ore di funzionamento ininterrotto. Così si agisce sulle architetture e sulle ottimizzazioni dei consumi, un po' come è avvenuto per l'architettura Intel Centrino. Nei comunicati stampa e durante le presentazioni di questi nuovi "ultra palmari", per la prima volta, abbiamo sentito parlare esplicitamente di utilizzo "ludico" degli stessi. "Nuova potenza per le applicazioni multimediali e per i videogame" non è più una frase dedicata solo al mercato PC. Ma i tempi sono maturi? Gli studi di settore indicano una prossima esplosione del fenomeno dei giochi su cellulare, ma i palmari, per ora, sono relegati ad un utilizzo prettamente professionale, o quasi. D'altronde spendere 600-700 euro per un gingillo elettronico dell'ultima generazione potrebbe sembrare una bestemmia, se non altro perché con quella cifra ci si compra un PC vero e proprio, oppure una console (portatile o meno) con una valanga di giochi. Dall'altra parte troviamo sempre più sviluppatori decisi ad investire in questo settore, sempre più giochi realizzati con una cura notevole, che si avvicinano pericolosamente alla qualità dei giochi per PC di qualche anno fa. Grafica, longevità e schema di gioco non sono più frenati da una potenza limitata, e con gli ultimi chip video dedicati annunciati da NVidia e ATI, con capacità 3D e memoria integrata, si apre una nuova era. Come reagirà il mercato? Questi saranno motivi sufficienti per spingerci a cambiare il palmare che abbiamo comprato uno o due anni fa, e che fa ancora egregiamente il suo lavoro di agenda elettronica avanzata?

▲ **Il MyPalA730 di Asus. Oltre a viaggiare a 570 MHz, integra una fotocamera digitale da 1,3 Megapixel.**

▲ **Intel ha già presentato la nuova tecnologia Intel Wireless MMX, che permetterà di guardare video musicali, trailer, giocare in multiplayer con grafica 3D e gestire immagini da più di 4 Megapixel di risoluzione.**

▲ **Un ingrandimento del co-processore Video per palmari e cellulari di ultima generazione.**

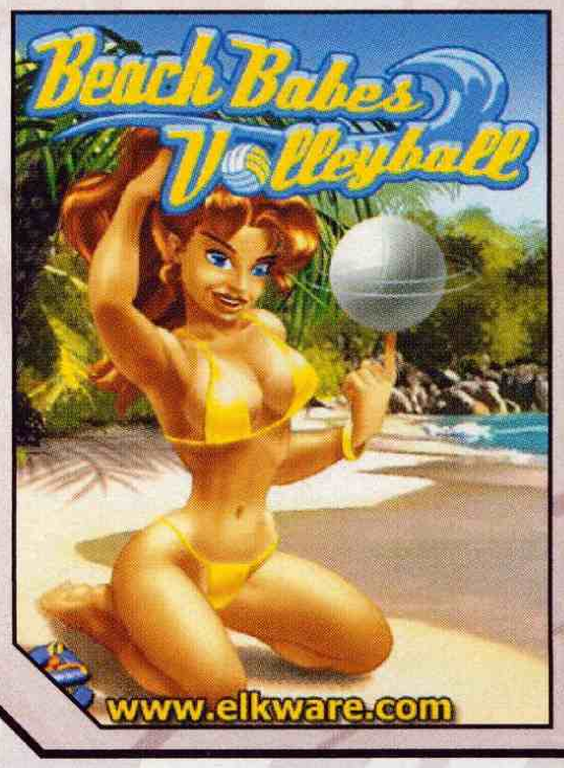
▼ **Ecco il nuovo processore PXA27X. Il processo di costruzione è a 0.18 micron.**

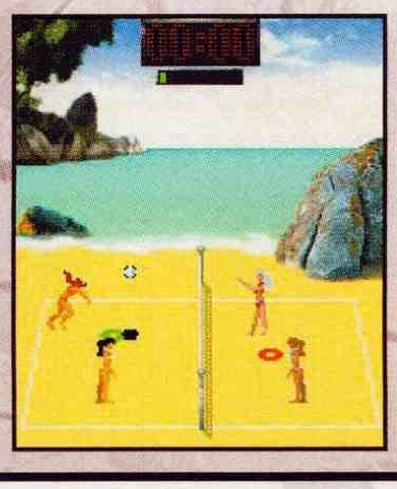
BEACH BABES VOLLEYBALL

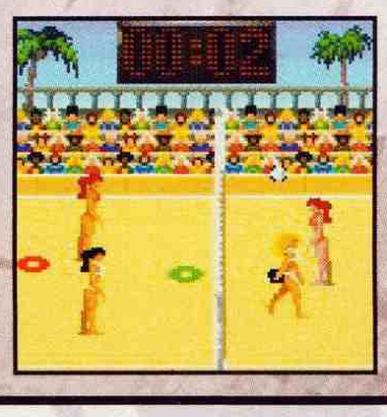
Piattaforma: Java2 Mobile Edition
Sviluppatore: www.elkware.com

72

Dopo Dead or Alive Extreme Volleyball si trattava solo di aspettare qualche tempo prima che qualcuno cercasse di far leva sui medesimi "convincenti" argomenti. Anche questa volta si tratta di un gioco di pallavolo in costume, ma date le limitate capacità tecniche dei cellulari dovremo limitarci a "immaginare" le curve delle pallavoliste, perché da vedere ci sarà ben poco! A parte questo aspetto Beach Babes Volleyball si rivela un titolo carino. Il gameplay non vuole certo essere una simulazione, ma comunque abbiamo il controllo di potenza in battuta, ricezioni, alzate e schiacciate. Mancano gli schemi, le veloci e molte altre cose, ma da un arcade di questo tipo non si può pretendere troppo. E inoltre, a volerla dire tutta, è già abbastanza difficile da controllare così, soprattutto sui telefoni dotati di tastiera minuta. Ci vorrà qualche partita per prenderci la mano. La grafica, come sempre accade, risulta molto più fluida e dettagliata sui telefoni dotati di Symbian 60, perché hanno di solito una risoluzione video maggiore (208x176 pixel), mentre sugli altri è un po' una sofferenza vedere le pallavoliste che sgambettano "scattando". Però rimane un titolo valido per partite veloci, come scacciapensieri, e se amate il genere fareste bene a pensarci....





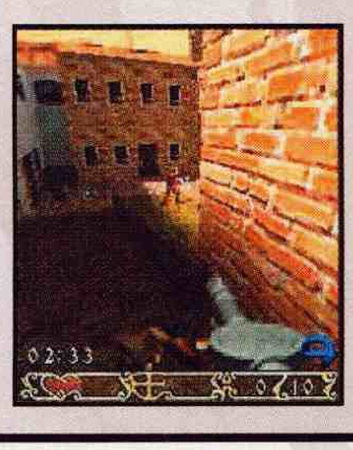


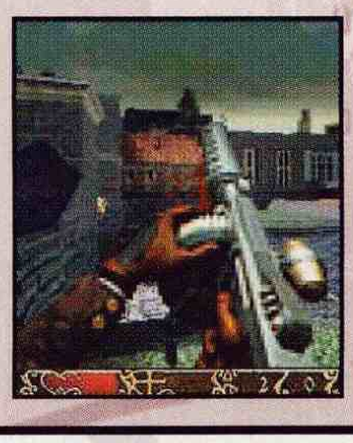
ASHEN

Piattaforma: N-gage
Sviluppatore: Torus Games

80

N-Gage ci riprova. Dopo Red Faction, primo FPS della console-telefono Nokia, arriva sugli scaffali Ashen. Rispetto al predecessore troviamo un comparto grafico sicuramente di maggior impatto. Le ambientazioni, come i modelli poligonali, sono più convincenti. Anche la storia è più intrigante. Vestiamo i panni di un uomo misterioso alla ricerca della sorella, nella silenziosa e cupa città di Seven River, sconvolta da eventi soprannaturali di difficile comprensione. Si respira aria da "survival horror" alla Silent Hill, ma tutto in prima persona e con molta più azione. Critiche? Beh, come al solito la longevità non è il punto forte dei titoli N-Gage, e in questo caso si somma una quantità impressionante di tasti di controllo. Oltre alla croce direzionale, avremo due tasti per alzare e abbassare lo sguardo, più gli inevitabili comandi per lo sparo, l'inventario, la scelta arma. Insomma, forse poco immediato, ma dopo un oretta ci avrete già fatto l'abitudine. Fondamentale il supporto multiplayer per quattro giocatori, che promette sfide interessanti. Per ora il miglior FPS disponibile per N-Gage, e forse il miglior titolo 3D per la piccola console. Se amate il genere non lasciatevelo scappare.





WELDED WARRIORS

Piattaforma: PalmOS, PocketPC
Sviluppatore: crimsonfire.com

68

Titolo dal sapore vagamente nipponico, dedicato a lotte tra robottoni più o meno scassati. Potremmo definirlo picchiaduro, ma in realtà ci sono sezioni dedicate all'acquisto e alla vendita di robot e di parti speciali, che alla fine costituiscono la parte più divertente del gioco. Inizieremo con un ammasso di ferro scassato e con poche armi. Girando per il sistema stellare, affronteremo diversi tornei e, se saremo abbastanza forti, vinceremo un sacco di soldi. Potremo acquistare armi o cambiare direttamente robot. I combattimenti sono un po' troppo macchinosi e poco immediati, però la grafica non è male per quanto riguarda i modelli poligonali. Meno felice la scelta delle tonalità di colore e in generale le schermate fisse troppo ripetitive. Il gioco è per PalmOS (che deve essere a colori e con 320x320 pixel di risoluzione) oppure per Pocket PC. Sul sito c'è una versione demo liberamente scaricabile.

Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Molti di noi hanno cominciato a pasticciare coi videogame davanti alla tastiera di un Commodore 64. Negli anni Ottanta esisteva tuttavia un altro computer domestico di massa, geniale parto della vulcanica mente di Clive Sinclair. Ecco la storia dello spettro...

ZX SPECTRUM: L'ANTI-COMMODORE

Clive Sinclair non ha mai amato la vita ordinaria. Nato nel 1940 da una progressista famiglia britannica, Sinclair si mise in luce nel corso degli anni Settanta grazie a una serie di invenzioni originali e, per certi aspetti, incredibilmente moderne. La calcolatrice tascabile Cambridge, realizzata nel 1973, fu la prima nel suo genere (ancor più compatta della Datamath di Texas Instruments) e, nonostante problemi tecnici piuttosto seri, inaugurò un filone definitivamente esploso solo nei primi anni Ottanta.

Il TV80, sfortunato esperimento di Sinclair nel mondo dei micro-televisori.

Incurante delle leggi di mercato e mosso unicamente dal suo vulcanico talento, Sinclair produsse a ciclo continuo una pletora di aggeggi più o meno geniali, tutti caratterizzati dalle dimensioni contenute, dal design innovativo e dal prezzo assolutamente concorrenziale. Ironia della sorte, l'entrata del Nostro nel mondo dell'informatica e dell'home computing fu inizialmente pianificata per racimolare capitali da investire in bizzarri progetti prioritari, come il microtelevisore flat TV80 e il triciclo elettrico (!) C5, e solo in seguito diede vita al solido nerbo su cui si basò tutta la fortuna del marchio. Forse lo zio Clive non se l'era nemmeno immaginato, ma quei piccoli computer nati per fare cassa avrebbero consegnato il nome Sinclair alla storia dell'elettronica.

ZX80: IL PRIMO GIOIELLO DI SINCLAIR

Il nuovo decennio conobbe ben presto il volto inconsueto e futuristico della rivoluzione. Era il 1980 quando, tra lo stupore generale, comparve lo ZX80. Il computer compatto di Sinclair non riuscì a battere sul tempo il Tandy Radio Shack TRS-80, il primo calcolatore "tutto nella tastiera" collegabile a un televisore, ma sbaragliò il concorrente sotto il profilo della funzionalità, dell'economicità e del design. Lo ZX80 sembrava effettivamente in anticipo di almeno un lustro sulla concorrenza, sputato fuori da qualche misteriosa macchina del tempo. Racchiuso da un guscio di plastica bianca decorato da una finta presa d'aria, lo ZX80 aveva una tastiera a membrana e utilizzava un chip Zilog Z80 con una memoria di appena 1 Kb. L'imperativo categorico di Sinclair, vendere il prodotto a un prezzo contenutissimo, fu rispettato grazie all'utilizzo di una versione assai semplificata del BASIC e alla decisione di affidare la produzione dell'hardware a un fabbricante di orologi scozzese, la Timex. Lo ZX80 fu così messo in vendita, solo per corrispondenza, all'incredibile prezzo di 95 sterline.

Il triciclo elettrico C5, presentato nel 1985, fu un fiasco colossale.

L'anno successivo il buon Clive si spinse oltre, mettendo in commercio lo ZX81, tecnicamente simile al suo predecessore, ma più compatto ed economico (veniva venduto in kit a 50 sterline e già montato a 70). La guerra tra giganti era però alle porte.

LO SPETTRO E IL COMMODORO

Il 1982 fu un anno memorabile per la storia del computer. Nel giro di pochi mesi fecero il loro debutto sul mercato il Sinclair ZX82, subito ribattezzato ZX Spectrum, ultimo straordinario successo dell'Archimede Pitagorico inglese, e il Commodore 64, la macchina più venduta del decennio. Presentato al pubblico in una conferenza stampa il 23 aprile di quell'anno, lo Spectrum, Speccy per gli amici, offriva un aspetto decisamente poco professionale, a metà strada tra un giocattolo per bambini e un vero, piccolissimo calcolatore. Al suo interno, tuttavia, pulsava una tecnologia di prim'ordine, superata qualche mese dopo dal C64 solo in

La Sinclair Cambridge, prima rivoluzionaria calcolatrice tascabile dello zio Clive.

LO SPETTRO DELL'EST

No, non stiamo parlando di antichi timori da Guerra Fredda, ma della miriade di cloni dello Spectrum prodotti a ciclo continuo dagli anni Ottanta a oggi nell'ex Unione Sovietica e negli altri Paesi del vecchio blocco comunista. Si trattava per lo più di macchine semi-artigianali realizzate da appassionati locali, caratterizzate da un doppio supporto per l'alfabeto cirillico e quello romano. Dalle forme più disparate, questi cloni utilizzavano il sistema operativo della Tecnology Research TR-DOS, poco diffuso in Occidente, e integrati più semplici e ingombranti. Il Kay 1024, costruito a partire dal 1998 e dotato di una CPU da 10 MHz, è tuttora in produzione.

termini di potenza dichiarata. Rivestito da un involucro nero di plastica e metallo dominato dall'ormai celebre tastiera di gomma, lo Speccy era spinto da un classico Zilog Z80 da 3,5 MHz e da una memoria di 16K espandibile a 48, in grado di creare una discreta gamma di suoni e di far girare una grafica a 8 colori a 256x192 pixel (col comando Bright si raggiungevano 15 colori percepibili), più brillante e definita di quella mostrata da Commodore, nonostante una risoluzione minore. Il prezzo base del prodotto, 125 sterline, pur superiore a quello delle precedenti macchine di Sinclair, era tutto sommato contenuto vista la qualità dell'insieme. Allo Speccy era poi possibile collegare una serie assai nutrita di periferiche studiate ad hoc, dalla mini-stampante ZX Printer agli avveniristici MicroDrive. Questi ultimi furono la sfortunata risposta di Sinclair al floppy disc nella corsa verso un sistema di raccolta dati più performante. Ovviamente le cassette, unite a un registratore capace di girare a 1500 baud (molto più veloce del corrispettivo recorder proprietario di Commodore), erano ancora utilizzabili sullo Spectrum, ma i nuovi MicroDrive, speciali bobine contenenti fino a 100K di dati con una velocità di trasferimento di 16K al secondo, erano nelle intenzioni del loro ideatore la scelta giusta in chiave futura. Purtroppo queste mini-cassette si rivelarono molto inaffidabili a causa delle altissime frequenze di utilizzo, tanto da incepparsi in innumerevoli occasioni.

Clive Sinclair in una foto del 1985.

Il leggendario ZX Spectrum con la sua inconfondibile tastiera di gomma.

Al di là di qualche sporadica disavventura, lo Spectrum rimaneva pur sempre un'ottima macchina e le sue potenzialità non passarono inosservate agli occhi di molte software house, che videro nello scatolino nero di Sir Sinclair l'ideale banco di prova per le proprie produzioni. Dopo un'ondata di programmi di carattere strettamente educativo (First Steps, Fun School e Jungle Maths, molto diffusi nelle scuole britanniche), comparvero anche i primi videogame, destinati a riempire un catalogo sterminato, secondo solo a quello del solito C64. Codemasters e Ocean furono tra i primi produttori a comprendere le potenzialità ludiche dello Speccy, riversando sulla macchina dello zio Clive un numero spropositato di titoli, alcuni dei quali considerati capolavori ancor oggi, dalla conversione del coin-op Chase HQ alla fortunata serie di Dizzy.

Chase HQ di Ocean è da molti considerato uno dei migliori giochi per ZX Spectrum.

I PERCHÈ DI UNA (RELATIVA) SCONFITTA

Ottimo hardware, un rapporto qualità-prezzo imbattibile e una quantità di applicativi per tutti i gusti. Perché allora lo Spectrum fu sconfitto dal C64 nella dura lotta che vide protagonisti Sinclair e Commodore nel corso degli anni Ottanta? Difficile trovare una risposta univoca. Dalla pubblicità furbescamente malandrina e un po' fuorviante (il C64 non utilizzava effettivamente 64K di RAM, ma tant'è...), alla capillare distribuzione, Commodore basò molta della sua forza su canali comunicativi decisamente più efficaci. Del resto Sinclair non era mai stato un genio del marketing e tale limitatezza si rese drammaticamente palese con i progetti successivi, dallo Spectrum +, dotato di tastiera professionale, al 128K, macchine assai valide affossate da scriteriate scelte strategiche (l'infausto progetto C5 prosciugò buona parte delle risorse dell'azienda). Va inoltre considerato che, nonostante le potenzialità di entrambe le macchine, C64 e Speccy furono utilizzati dalla stragrande maggioranza degli utenti come semplici console per videogame. In quest'ottica, se la grafica più brillante dello Spectrum se la giocava senza timori reverenziali con lo scomodo rivale, lo stesso non si poteva dire del sonoro, decisamente più performante sul Commodore, dotato del leggendario chip audio SID. Il computer statunitense, poi, disponeva di ben due porte per joystick, mentre i clienti Sinclair dovevano forzatamente ricorrere a standard di terze parti (Kempston in primis), il più delle volte non compatibili con tutti i giochi. Stesso discorso per i floppy, non supportati dallo Speccy e utilizzabili tramite i vari Opus Discovery, Plus D, Disciple e MB02.

Dizzy è stato protagonista di numerosi giochi di Codemasters per Speccy.

Una cosa è tuttavia certa: lo Spectrum, con le sue soluzioni estreme e senza compromessi, ha lasciato un segno indelebile in un mondo che, tramontata la buona stella di Sinclair, ha imboccato una lunga strada verso l'omologazione. Il tempo degli inventori romantici e un po' pazzi era purtroppo terminato...

Copertina del manuale dello ZX80.

Davvero ordinato questo angolo di

Bovabyte

che svela gli altarini ginevrini!

Noi Bovas **bovabyte@bovabyte.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

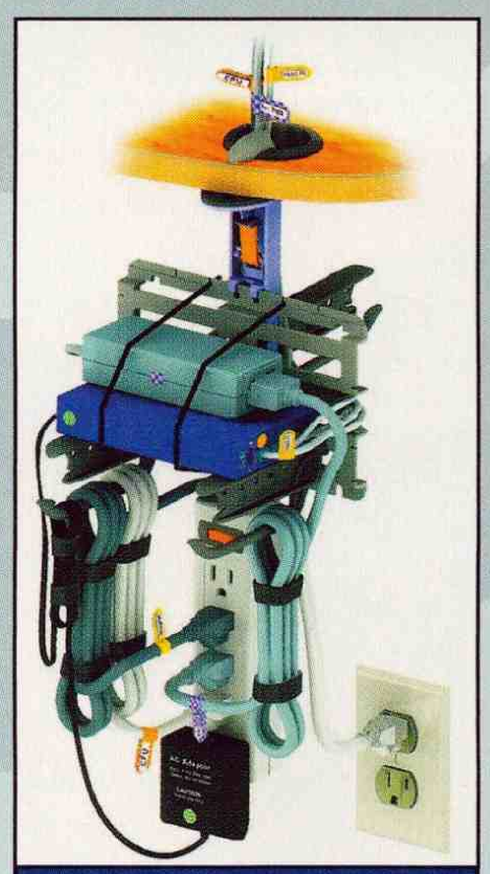
Anche tu sei uno scienziato? Vieni a esporre le tue teorie sul forum BovaByte+Q.I.Zero

PASTOR"S HARRD STUFF

LA ROBBA DEL PASTORE!

Chi mi conosce beeeneee sa quanto io tenga all'ordiiineee: come ho avuto modo di affermaaareee diversi anni fa (per la cronaca quando un losco personaggio, fingendosi acquirente di un qualcosa che il pastore voleva vendere, era riuscito a tirare fuori il meglio di lui, ovvero tutte quelle cose paranoiche che fa nel suo tempo libero e si vergognava di confessare; pubblicammo un articolo su questo argomento NdD), almeno una volta alla settimaaanaaa mi prendo quella mezz'ora o quello che serve per puliiiree bene tutti i miei preziosissimi seeerveeer: come dicevano i latini, mens sana in corpore sano, e quindi per estensioooneee "compilazio clusterica parallela sana in involucro sano"! Quello che sto cercaaandooo di dire è che il case deve essere sterilizzaaatooo e puliiitooo a prova di microscopio atomiiicooo!! e quando ho finito con case, monitor, tastiere e mouse, mi dedico anche ai caaaviii: ho una personale teoria in proposiiitooo: nei cavi, soprattutto quelli di reeeteee, transitano i miei preziosi daaatii, i dati viaggiaaanooo sotto forma di impulsi elettriiiciii, quindi come elettroni che si spostano attraverso i fili di raaameee. Se io fossi un elettrooonee gradirei di gran lunga transitaaareee in un cavo non troppo arrotolaaatooo e ben puliiitooo quindi deve essere così per forza (ecco un non raro esempio di rigidità pastorale, per lui è così, QUINDI È COSÌ E BASTA. NdD). E qui viene il problema: i miei cluuusteeer paralleeelii fanno uso di moltissimi cavi, che devo mettere sempre in ordine perfeeettooo proprio per la motivazione di cui soooppraaa. Fino a ora, purtroppo, non ho trovato una sistemazione estetica sufficientemente soddisfaceeenteee, e le prestazioni delle mie elaborazioni parallele lo testimoniaaanooo. Vorrei un qualcosa che potesse mantenere in ordine tutti i vari cavi, trasformatori, switch, modem ADSL e così via in modo professionaaaleeee, ma a chi potrei rivolgeeermiii?
"Pronto, ditta Airons di Vigevano?????
Potrei parlare con la sezione riceeercaaa e sviluuuppoooo?"
(sigh, lo sapevo che sarebbe andata a finire così... NdD)

Beeelliii! Tutti i componenti del magnifico cable manageeeer. Così gli elettroni si muovono meeegliooo!!! (SBONK! NdBovas)



Basta cavi in giiiirooooo! Con questo magnifico kit ci sarà ordine e pulizia sotto la scrivaniiiaaaaaaa!

Guardate, miscredeeentiiii!!! Ecco un esempio di applicazione del magnifico aggeggio di cui vi parlo in questa recensioooneee! Mai più cavi sparsi in giiiroooo!!

TECNICAAA 10
SCATOLAAA 10
ESTETICAAA 10
PERFORMANSSS 10

10

Come ho fatto a vivere senza???? Lo voglio subiitooo e adeeessooo!!!

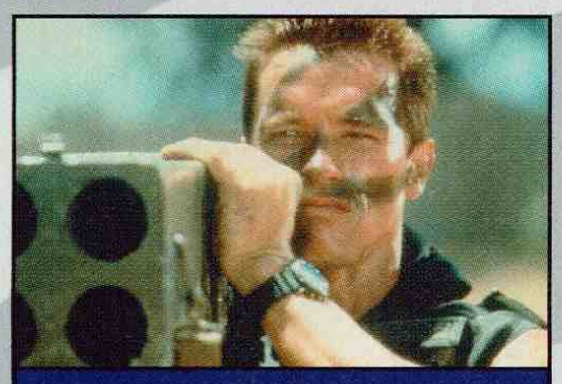
Produttore:
Ditta Airons di Vigevano
Prezzo: € 500

IL PAOLONE NON DICE LA VERITÀ!

E adesso un piccolo box per un piccolo scoop eccezionale! Sicuramente tutti ricorderete lo speciale sulle nuove schede nVidia pubblicato sul numero 183 di The Games Machine: il virgulto redattore, di ritorno da Ginevra, non ha potuto fare a meno di pavoneggiarsi in mezzo a quattro giovani e splendide sirenette, destando l'ira e l'nvidia dei colleghi. Ma, grazie ai potenti mezzi di BovaByte, siamo riusciti a smascherare l'ignobile trucco! Ecco la foto vera delle sirenette in questione, prima che quel tanghero del Paolone le ritoccasse con Photoshop: come potete notare, più che sirenette sono dei veri scogli di mare!

SCHWARZENEGGER: "BASTA CON LE IMMAGINI VIOLENTE!"

Dobbiamo ammetterlo: ci eravamo sbagliati. Anni e anni fa, quando la magia degli anni '80 doveva ancora nascere, un amico comune ci portò al cinema a vedere un film che sarebbe entrato nella leggenda, dicendoci "guardatelo, non ve ne pentirete! C'è un attore eccezionale che fa delle cose incredibili!". Non ce ne siamo pentiti: l'attore era Arnold Schwarzenegger, il film era "L'uomo d'acciaio" (Pumping iron, http://www.imdb.com/title/tt0076578), e le cose incredibili erano flessioni, sollevamenti, e movimenti che qualsiasi uomo forzuto sarebbe stato in grado di compiere senza problemi, se solo il diametro dei suoi muscoli e la rigidità delle articolazioni non glieli avessero fatti sembrare un grande sforzo. Allora pensammo di trovarci di fronte al nuovo mito dei palestrati, razza che muoveva in quei tempi i suoi primi passi evolutivi, e che avremmo dovuto seguire le gesta dell'attore qualsiasi esse fossero: ci avrebbe dato tanto materiale su cui ridere in birreria. Passarono pochi anni, e i cineasti trovarono delle parti molto impegnate per lui: Conan il barbaro, John Matrix il colonnello dei marine, Terminator la macchina per uccidere... In tutti questi film il nostro eroe doveva principalmente mettere in mostra la sua avvenenza fisica, dimenticandosi di recitare perché tanto non serviva. Anzi, in Terminator glielo avevano espressamente vietato ("prova a muovere quelle labbra in qualsiasi modo e te le cuciamo"). Ma Schwarzy non ci stava. E fare la parte del bambolotto ammazzatutti gli andò sempre più stretto. Voleva farci ridere. Voleva che ridessimo con lui e non di lui. Così si diede alle commedie (I gemelli, Un poliziotto all'asilo...) e alla politica, con risultati intercambiabili. E oggi noi possiamo riportare qui, nell'angolo della rivista più opportuno, le sue ultime prodezze: un regalo all'industria del cinema, che gli ha permesso di stare dove siede ora, e un favore alle mamme in apprensione per la violenza dilagante. Tralasciamo pure il primo, in fondo una legge che costringe tutti gli utenti di programmi di file sharing a depositare da qualche parte il proprio indirizzo email non necessita di troppi commenti, ma il secondo merita: il governatore John Matrix, infatti, ha deciso di imporre una tassa sui videogiochi violenti. Non si sa bene in base a quale principio verranno raccolti e ridistribuiti questi soldi, ma se i videogiochi violenti hanno fatto così tante vittime (per ora si contano sulle dita di una mano monca), ci domandiamo quanti soldi debba costare in California il noleggio di Conan, Commando e Terminator, visto che di scene bucoliche in questi film ce ne sono ben poche. Quanto prima? Che strano...



"GTA Vice City tu sei il male, e io sono la cura! Ah, no, questo lo diceva già quella mezza calzetta di Stallone!"

"Basta con i videogiochi violenti! Dobbiamo dare messaggi educativi ai nostri giovani!"

Sarà, ma noi Schwarzenegger lo preferivamo così...

Music Machine

TGM

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nel Music Machine on line: Mao's box, Vlad's kingdom, Tgm in discoteca, concerti, recensioni...

SPAZIO LIVE

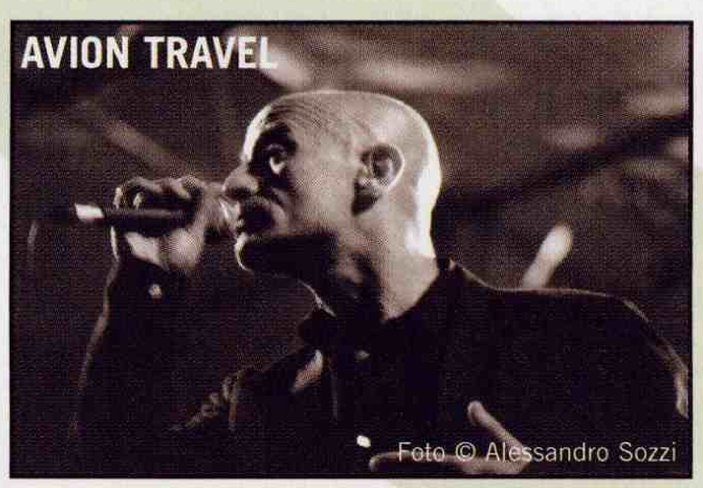
Tora! Tora! Festival

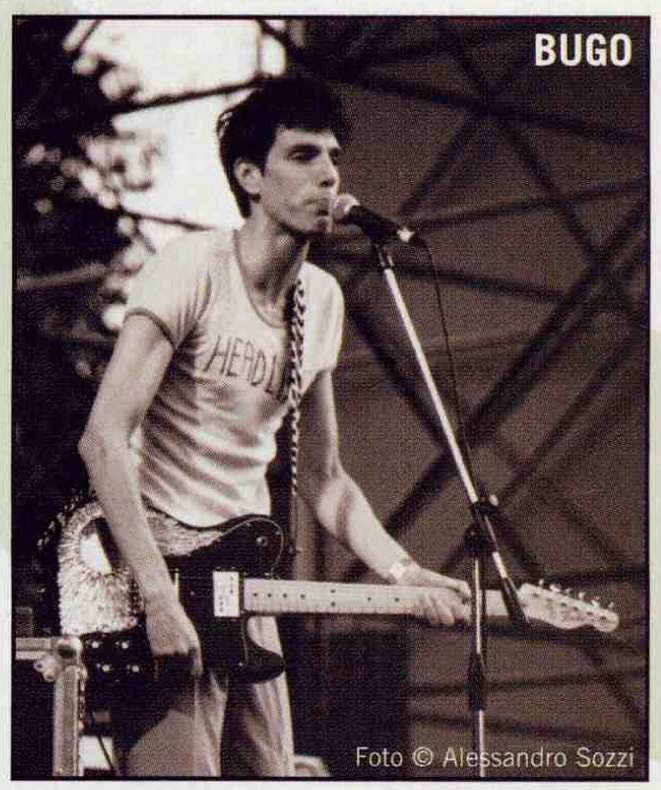
Ex Ospedale Psichiatrico Paolo Pini
11/12 Settembre 2004 - Milano
www.mescal.it/toratora www.promopop.it

Era il 2001 e Manuel Agnelli (Afterhours) dava vita al Tora! Tora! Festival, una kermesse itinerante fortemente voluta per dimostrare che un certo circuito rock italiano funziona e non è giusto sminuirlo. Era il 2001 e alcune tra le più importanti band nostrane (Bluvertigo, Afterhours, La Crus, Subsonica, Marlene Kuntz, Mau Mau, Estra e molti altri) attiravano già decine di migliaia di persone. Ora siamo nel 2004, il pubblico è decisamente aumentato e le band anche. Sono passati degli anni e, fortunatamente (data la sua unicità), il Tora! Tora! sopravvive. In occasione di questa quarta edizione, la passerella della nuova musica italiana ha adottato la formula del Tora! Tora! Village, un villaggio musicale che a ogni tappa ha coinvolto più di 20 artisti per un totale di circa 50 gruppi. Lo stesso numero dello scorso anno, quindi, ma concentrato in quattro date.

CAPAREZZA
Foto © Alessandro Sozzi

Primo giorno. Sin dal risveglio, la prima giornata del Tora! Tora! è cominciata nel migliore dei modi. È a dir poco confortante spalancare le finestre e scoprire quanto le previsioni del giorno precedente fossero errate: al posto della pioggia prevista, infatti, un rassicurante (e non eccessivamente caldo) sole. Arrivato alle 15:00, quando già alcune comitive di ragazzi con i loro zaini e i loro cani occupavano il parco del Paolo Pini, gli **Uochi Toki** erano sul palco con i loro testi graffianti e il loro rap granitico. Il tempo di prendere la scaletta del giorno, i pass e i comunicati stampa ed ecco i **The Valentines** a proporre un punk rock poco originale e fin troppo legato a suoni di gruppi come Cramps e Ramones. Quest'anno, a differenza dei precedenti, sono molte le band emergenti a cui il Tora! Tora! ha dato spazio, rendendo la proposta decisamente eterogenea a discapito però, almeno per i primi due gruppi in scaletta, della qualità. Il discorso si fa comunque diverso se si tiene conto degli emiliani **C.v.d.** e dei bolognesi **4 Fiori per Zoe**: di notevole impatto i primi, riflessivi e intensi i secondi. Sono le 17.30 quando **i Midwest**, giovanissimo gruppo di Varese dalle sonorità post-rock molto vicine a gruppi come Red Meat o Rex catturano l'attenzione del pubblico: melodie fresche e affascinanti fatte di wurlitzers, banjos, harmonium, chitarre acustiche e percussioni. Puntuali, alle 17.55, ecco salire sul palco i **Breakfast**, interessante duo italo-australiano in bilico tra pop e psichedelia sixties che, nonostante qualche problema tecnico, si è comportato egregiamente proponendo brani tratti sia dal primo album (*#3* e *Sunny day*) che dal secondo (*Carry on*, *The answer* e il nuovo singolo *Take me home*). Gentili e disponibili, nel backstage ci hanno raccontato che stanno già cominciando a lavorare su del nuovo materiale sonoro e che il nuovo singolo sarà accompagnato da un video (girato in piano sequenza da Davide Del Degan – Globo d'Oro per il miglior corto - e Fabio Bressan) da loro definito "molto cinematografico". E mentre i **Gatto Ciliegia Contro il Grande Freddo**, dimostrando una notevole intelligenza sonora, ricreavano le bellissime atmosfere lunari e malinconiche tipiche dei loro dischi, gli **Après la Classe**, con la loro trascinante patchanka, le licenziavano senza pietà per dare sfogo a tutta la loro energia salentina. Venti minuti di "pogo" ininterrotto, quindi, se non per dare spazio ai **One Dimensional Man**, che hanno compensato il poco carisma e la poca presenza scenica concentrando nella loro esibizione tutta la potenza e l'impressionante tecnica che li ha da sempre contraddistinti. Alle 20.20 ecco salire sul palco **El Muniria**, vale a dire Emidio "Mimì" Clementi, ex Massimo Volume. Un'esibizione che ha trasportato il pubblico del Tora! Tora! in un mondo le cui atmosfere liquide e ombrose si mescolavano elegantemente in un cocktail visionario fatto di sintetizzatori analogici e voci recitate, facendo venire in mente, per sonorità e potenza espressiva, il progetto Recoil di Alan Wilder dei Depeche Mode. A cinque gruppi dal gran finale, quindi, si sono presentati **i Meganoidi** che, meno ska e più compatti e aggressivi di un tempo, hanno proposto alcuni brani tratti da Outside The Loop Stupendo Sensation e hanno preparato il terreno ai violentissimi **Linea 77**, che hanno messo in campo potenza, precisione e adrenalina conquistando letteralmente il pubblico. Alle 22.15 arriva il primo "big" della serata: fresco, energico, carismatico e più rock del solito, **Caparezza** ha tenuto la scena con sicurezza e ironia per tutta l'esibizione, sin da quando si è presentato al pubblico con un


AVION TRAVEL
Foto © Alessandro Sozzi


BUGO
Foto © Alessandro Sozzi

lunghissimo mantello nero, mascherato e armato di bastone! Divertentissimo, ha chiuso lo show con Vengo dalla Luna, per poi lasciare spazio agli **Afterhours** i quali, essendo in procinto di pubblicare un nuovo album, hanno colto l'occasione per presentare due nuovi brani: *La sottile linea bianca* e *Ci sono molti modi*. Hanno sicuramente rischiato, ma l'applauso esploso sul primo dei due brani non ha lasciato dubbi sul responso, più che positivo, del pubblico. Dopo brani come *Rapace*, *Dea*, *Quello che non c'è* e *Male di miele*, gran finale affidato agli **Africa Unite**.

MEGANOIDI
Foto © Alessandro Sozzi

Secondo giorno. Ore 15.00. A causa della pioggia mattutina, c'è sicuramente meno gente rispetto al primo giorno, ma ecco puntuali sul palco i catanesi **Dog a Dog** con il loro punk, ad anticipare la miscela di rock psichedelico ed elettronica degli **Egokid**. Uno start un po' in sordina fino a quando non arrivano i **Deasonika**, band emergente dalle indubbie capacità e con un sound che a tutto farebbe pensare tranne che a una band italiana. Prodotti da Marco Trentacoste, loro tastierista e chitarrista, hanno presentato tre brani tratti da *Piccoli dettagli al buio* (già nei negozi) e *Cliché*, singolo estratto dal loro primo disco. A seguire, gli **Anonimo Ftp** e il loro indie-rock in bilico fra poesia e rabbia che, contaminato da trame chitarristiche di matrice anglo/americana, si è mosso agilmente fra brani vecchi e nuovi fino a quando il palco non è stato occupato dai **Valentina Dorme**. Se su disco i loro brani possono sembrare un po' monocorde, il loro muro di chitarre calde e dissonanti, dal vivo, è decisamente più efficace. Meglio, comunque, i **Marta sui Tubi**, tra i gruppi più originali del festival. Di **Luca Gemma**, lo confessiamo, non avevamo mai sentito parlare, ma pare sia un poliedrico artista romano che ha collaborato con Fiorella Mannoia e Fabio Volo e che, fino a ora, ha pubblicato soltanto un singolo. Sul palco in compagnia di Andrea Viti (già bassista degli Afterhours), ha riscosso un discreto successo. È l'esibizione di **Bugo**, comunque, quella indimenticabile: si è presentato sul palco con una maglietta gialla con su scritto "headliner", confessandoci (e noi abbiamo promesso di non dirlo a nessuno), che l'ha fatto per dare un senso a questa "schifezza" che è oggi: *"Sarebbe stato molto meglio se avessero fatto suonare soltanto me, senza contare che con questa mutanda cucita sulla maglietta non posso che essere il più figo di tutti"*. Un altro momento di grande atmosfera ci è stato regalato da **Cesare Basile** (che fra i brani presentati ha incluso *Ceaseless and fierce*, un inedito cantato in inglese) e dagli **Yuppie Flu**, che hanno letteralmente incantato il pubblico con il loro rock psichedelico sostenuto da suggestivi giochi di luce. Sono quasi le 21 ed ecco che gli **Skiantos**, con la loro bizzarra originalità, si presentano come *"l'unico gruppo partito dalle cantine e arrivato alle fogne"*, aggiungendo subito dopo *"l'unico gruppo che sui lati A dei vinili incideva le canzoni e sul lato B le scuse della casa discografica"*. E se è vero che, come dicono sempre gli Skiantos, cambiando l'ordine dei fattori si incasina la fattoria, lasciamo l'ordine così com'è e passiamo al gruppo successivo: i **Verdena**. Nel backstage ci avevano anticipato che da mesi pensavano alla scaletta di stasera e che, disposti a mettersi in gioco proponendo un set assolutamente inedito, avrebbero eseguito i loro tre brani più lisergici. E così è stato: Solo un grande sasso (pt.1 + pt.2), *Glamodrama e Eyeliner*, dilatate da lunghe code psichedeliche, hanno reagito perfettamente fra loro. Di seguito, gli **Avion Travel** hanno totalmente capovolto la situazione, catalizzando l'attenzione del pubblico nelle mimiche e nell'eleganza del loro frontman Peppe Servillo e proponendo, così come hanno fatto anche i **PGR**, una scaletta estremamente precisa e studiata sin nei minimi particolari. Dopo un avvio fulminante con perle del calibro di *Narko's* e *Tu menti* risalenti al periodo CCCP; Ferretti, Maroccolo e Canali, rimasti in tre dopo la dipartita di Magnelli e di Ginevra Di Marco, hanno mostrato il loro lato più rock: secco e diretto, potente ed incessante. E mentre nel backstage tutti cominciavano a prepararsi a salire sul palco per il saluto finale e a organizzarsi su come e quando raggiungere il Rocket per l'aftershow, ecco irrompere sulla scena i **Modena City Ramblers** che, in compagnia del loro vecchio amico fisarmonicista Alberto Cottica, hanno chiuso le danze proponendo un repertorio tratto esclusivamente da "Riportando tutto a casa", loro album d'esordio. Non rimane quindi che applaudire alla riuscita dell'evento, accompagnando il sorriso soddisfatto di Manuel Agnelli, direttore artistico del Tora! Tora!.

PGR
Foto © Alessandro Sozzi

Alessandro Sozzi
lamelight@tin.it

LA RECENSIONE DEL MESE DI...

SILVANO DE FRANCO
defranco.umberto@tin.it

Vuoi vedere la tua recensione stampata su TGM? Connettiti alla sezione Silver Club di TGM Online e scrivi la tua opinione nell'area Music Machine!

CRADLE OF FILTH - DAMNATION AND A DAY

Epico, potente e molto ma molto nero! Così si può riassumere l'ultima fatica di Dani e soci: 17 tracce che faranno esplodere i vostri stereo. I re del black metal sinfonico sono riusciti a produrre un ottimo album: potentissime e articolate canzoni di chiara matrice black si alternano a momenti più gothic oriented, come la stupenda Thank God For The Suffering, e a intermezzi sinfonici eseguiti dalla Ungarian Film Orchestra. Dani passa con disinvoltura da un cupissimo growl ad un inquietante screaming, il drumming è selvaggiamente potente (non per niente il batterista è un ex At The Gates... per chi non li conoscesse sono un gruppo fondamentale del death metal scandinavo), chitarre e basso creano un muro sonoro compatto e incredibilmente incisivo e le tastiere aiutano e donare profondità ed epicità a tutto l'insieme. Il passaggio del gruppo su Sony non ha causato l'ammorbidimento del sound tipico del gruppo tanto temuto dai fan di vecchia data, ma ha permesso alla band di avere maggiori mezzi per esprimersi, ne è prova il fatto di aver potuto registrare con un'orchestra sinfonica. Acquisto obbligato per tutti gli amanti del metal estremo e del metal in generale, mentre se non siete appassionati del genere non credo possa fare per voi.

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

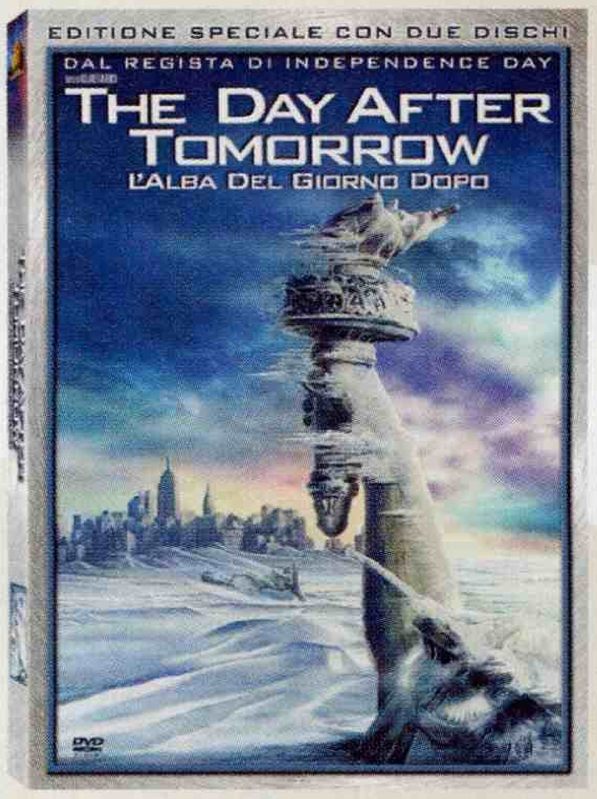
Piccola delusione dal meraviglioso mondo dei DVD: in numerosi casi, per la riedizione italiana di qualche vecchio film (ma anche nemmeno tanto vecchio) la colonna sonora originale è stata rifatta, ridoppiando attori le cui voci fanno parte da sempre del nostro immaginario. Questo anche quando la versione originale era ancora disponibile, per cui, paradossalmente, la memoria storica del film è rimasta affidata al VHS. È successo con titoli come Per chi suona la campana, L'infernale Quinlan, L'uomo invisibile, La leggenda di Robin Hood, oltre a C'era una volta in America, L'inferno di cristallo e Lo squalo. Peccato, anche perché le nuove voci scelte sono molto meno incisive e personali, più "televisive", di quelle originali.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!

L'ALBA DEL GIORNO DOPO - THE DAY AFTER TOMORROW

Dennis Quaid è Jack Hall, uno stimato climatologo. Durante alcune ricerche nell'Antartide, scopre inquietanti indizi sulla glaciazione avvenuta sul nostro pianeta 10.000 anni fa. Mentre tenta invano di mettere in guardia le autorità, nel giro di pochi giorni lo scioglimento delle calotte provoca spaventose perturbazioni che distruggono mezzo pianeta e provocano l'allagamento di New York. A Manhattan rimane bloccato Sam, il figlio di Jack. Allora il padre, esperto esploratore, parte da Washington per raggiungerlo e portarlo in salvo. Ma durante la sua marcia, sopraggiungerà la spaventosa gelata finale, simile a quella da lui studiata nell'Antartide. Pur con qualche eccesso di sentimentalismo "americano", il film è un prodotto molto riuscito da un punto di vista spettacolare. Memorabile la scena dell'inondazione di Manhattan, con lo spettrale passaggio del transatlantico fantasma lungo la Fifth Avenue. Ottimi tutti gli altri effetti speciali, dai tornado alla glaciazione. Immagine nitidissima, nella fotografia poco satura e "fredda" dell'originale. Audio davvero "cinematografico" per potenza e dettaglio, con effetti di grande coinvolgimento.



Extra degni di lode, abbondanti, originali e interessanti:"La scienza di domani" è un vero documentario seriamente istruttivo sui cambiamenti climatici del pianeta, da un punto di vista scientifico e politico."Uno sguardo globale" mostra autentici filmati di tempeste, alluvioni, tornado ecc. "La città congela" simula gli effetti della glaciazione su diverse località del pianeta. "All'interno di The day" contiene gallerie di storyboard e concept art, il making of L'occhio del ciclone, filmati su effetti speciali visivi, su colonna sonora ed effetti sonori (con possibilità di ascoltare singolarmente e poi mixare le tracce audio di una sequenza). Le scene eliminate sono dieci.

SCHEDA

Regia: Roland Emmerich
Cast: Dennis Quaid, Jake Gyllenhaal, Emy Rossum, Sela Ward, Ian Holm
Distribuzione: Fox
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.35:1
Audio: DTS 5.1/DD 5.1
Dischi: 2
Extra: disco 1: informazioni riservate (speciale su Alien vs Predator); commenti vari (regista, produttore, cosceneggiatore, operatore, montatore, scenografo); disco 2: commento di Emmerich e Gordon (regista e produttore); 10 scene tagliate; la scienza di domani; all'interno di The day (preproduzione, produzione, post-produzione); uno sguardo globale; la città congela

€ 27,99

IDENTITÀ VIOLATE (TAKING LIVES)

La storia è tratta dal romanzo omonimo di Michael Pye: in una piovosa e buia Montreal, vengono ritrovati cadaveri, recenti o risalenti al passato, col volto sfracellato e le mani mozzate. Un ritrovamento dopo l'altro, emerge il disegno mostruoso di un serial killer dal movente misterioso. Viene chiamata a indagare Illeana Scott, agente dell' FBI, specialista in indagini psicologiche. Donna solitaria e ossessionata dal senso del dovere, viene guardata con iniziale ostilità dai colleghi francesi. Grazie alle sue indagini, prende corpo lentamente la figura del killer, finché una sera viene visto da un testimone (Hawke), che comincia a collaborare con la polizia, anche perché attratto dall'agente Scott (e non se ne dubita, trattandosi della Jolie). I delitti continuano, mentre il cerchio sembra chiudersi... Lo spettatore è sempre in possesso di tutti gli elementi e in effetti non è difficile prevedere come andrà a finire, ma qualche dubbio permane fino alla conclusione. Nel complesso un'operazione confezionata con molta cura, come regia, fotografia, montaggio, musiche e cast, per un thriller con qualche riferimento inevitabile a Seven. Buona l'immagine pulita e definita, audio centrato sui dialoghi ma con buoni effetti ambientali e resa della musica.

Extra abbondanti, in "Laboratorio del crimine" ci sono quattro speciali: sul making, sul regista, sul montaggio e l'approfondimento dei personaggi. Le scene eliminate sono sette.

SCHEDA

Regia: DJ Caruso
Cast: Angelina Jolie, Ethan Hawke, Olivier Martinez, Kiefer Sutherland
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese, tedesco
Sottotitoli: italiano, inglese, tedesco, ebraico; italiano, inglese e tedesco per non udenti
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 5.1
Extra: speciale "Laboratorio del crimine" ; le gag; scene eliminate; trailer

€ 23,20

KILL BILL Volume 2

SCHEDA

Regia: Quentin Tarantino
Cast: Uma Thurman, David Carradine, Daryl Hannah, Michael Madsen
Distribuzione: Buena Vista
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, inglese non udenti
Schermo: 2:35.1
Audio: DTS 5.1/DD 5.1
Dischi: 1
Extra: making of; Chingon: esibizione all'anteprima; Damoe: scena eliminata

€ 26,90

Seconda e forse non ultima puntata dello splendido revenge-melò dell'irrefrenabile Quentin.
La Sposa (noi sappiamo che è anche La Madre, lei ancora no) deve completare la sua vedetta. Dopo aver eliminato le sue due care ex colleghe, le restano ancora Budd, il fratello di Bill, e Elle, colei che ha preso il suo posto. Alla fine della lunga e dolorosa strada, troverà Lui, Bill, quello da cui tutto è iniziato, il Maestro, il Mentore, l'Amante, il Padre: il Padrone. Ma lei, povera ragazza, non sa che troverà anche la Figlia. Affronterà sofferenze ancora maggiori di quelle subite nella prima parte della storia, sorretta solo dal ricordo di quanto era successo nella semplice chiesetta di campagna, dove stava per compiere il passo definitivo che le avrebbe cambiato l'esistenza, quell'esistenza che non poteva più sopportare ora che una nuova vita le cresceva dentro. Ma Bill non poteva accettare un abbandono... I personaggi, i moventi, le storie, tutto ci verrà spiegato. Mentre il primo film era centrato soprattutto su combattimenti e stragi, questa seconda parte è maggiormente mirata sulla psicologia dei protagonisti. Infatti ha diviso il pubblico, chi ha preferito i combattimenti del primo, chi l'approfondimento dei personaggi nel secondo. Ottimo David Carradine, gran faccia segnata dalla vita (e non dimentichiamo quel grande outsider di Michael Madsen). Ottima colonna sonora.

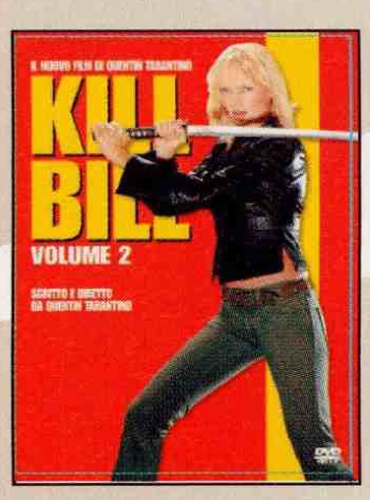


Immagine pulita e nitida, con le tinte sature nella storia di Bee, alternate a quelle fredde in stile Hong Kong anni '70 in altre sequenze.
Audio molto potente e ottimamente dettagliato.
Buoni gli extra: il making dura circa mezz'ora; la scena eliminata è quella di Carradine con Michael Jay White, cintura nera in sette stili diversi. I Chingon sono il gruppo rock/tex/mex di Robert Rodriguez, che si rivela anche un ottimo chitarrista.

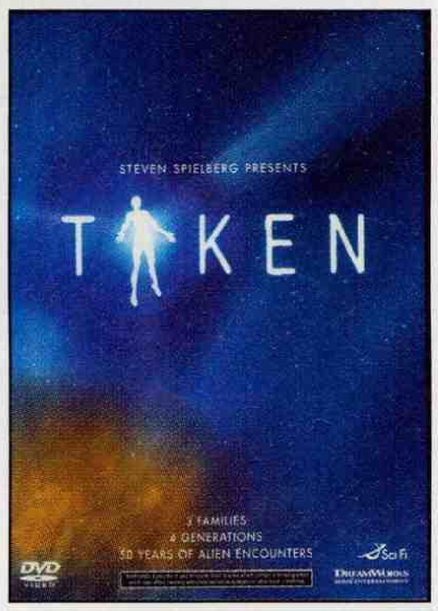
TAKEN

SCHEDA

Regia: varie
Cast: Joel Gretsch, Steve Burton, Eric Close, Catherine Dent, Anton Yelchin, Dakota Fanning
Distribuzione: Universal
Lingue: italiano, inglese, spagnolo
Sottotitoli: italiano, inglese, spagnolo
Schermo: 1.78:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 6
Extra: dentro Taken

€ 69,99

Dietro il colossale sforzo produttivo di Spielberg, per realizzare questo progetto di venti ore di sceneggiatura, troviamo il tema a lui caro dell'esistenza degli alieni, intrecciato alle vite di comuni esseri umani, con tutte le loro emozioni, gli affetti, gli amori, gli odi. Ci viene raccontate la drammatica saga di tre gruppi famigliari, dagli anni '40 fino ai giorni nostri, intrecciandola con tutta la mitologia esistente sugli extraterrestri, da Roswell ai cerchi nel grano, gli avvistamenti degli anni '50 e '60, arrivando ai rapimenti di umani da parte degli alieni. La famiglia Keys e la famiglia Clarke sono persone comuni che si ritrovano la vita sconvolta da figli e nipoti dotati di misteriosi poteri, mente i Crawford sono una dinastia di militari. La narrazione segue le loro vite lungo l'arco di 50 anni e questo ha richiesto anche uno sforzo enorme per rappresentare persone, posti, oggetti nell'evoluzione di un tempo così lungo: alcuni attori sono stati cambiati, mano a mano che il personaggio cresceva d'età, altri sono stati invecchiato con lunghe sessioni di trucco. Accurata la ricostruzione ambientale.



Nei primi cinque dischi si trovano i 10 episodi, nel sesto l'interessante speciale di circa un'ora, suddiviso in vari capitoli, che comprende interviste con registi, produttori, sceneggiatore e Spielberg, spiegazioni sulla lavorazione, sugli effetti speciali, sui trucchi e le tecniche di ripresa, sulle location e sul cast oltre che sull'ideologia che sta "dietro Taken". Audio potente e molto dettagliato, di grande coinvolgimento. Immagine pulitissima e ben definita.

TERRA DI CONFINE (OPEN RANGE)

Kevin Cosnter, come interprete e regista, rimane un personaggio restio ad accettare troppi compromessi: ha così realizzato un dignitoso western crepuscolare, quasi documentaristico, di un particolare momento della storia americana: nel 1882 i pochi allevatori nomadi ancora rimasti (i cowboy "freegrazers") devono affrontare gli ostacoli ed i soprusi dei grandi latifondisti, che hanno comprato e cintato con l'odiato filo spinato distese immense, che un tempo erano a disposizione di tutti. Charly e Boss arrivano nella cittadina di Harmonville e si accampano nei dintorni, con la loro piccola mandria. Ma Baxter, il solito signorotto della zona li aggredisce per costringerli ad andarsene. Non sa che i due sono personaggi singolari, individualisti all'estremo, in fuga da un passato che li ha solo feriti senza dare niente in cambio. Hanno sperato di trovare nelle pianure senza confini quella pace e serenità che la vita non ha concesso. Affronteranno lealmente lo scontro impari, in una sparatoria realistica, confusa, imprecisa e poco spettacolare. Costner si ritaglia una parte su misura, un uomo ferito dai rimorsi, taciturno e scontroso. Robert Duvall è perfetto per il ruolo del vecchio Boss.

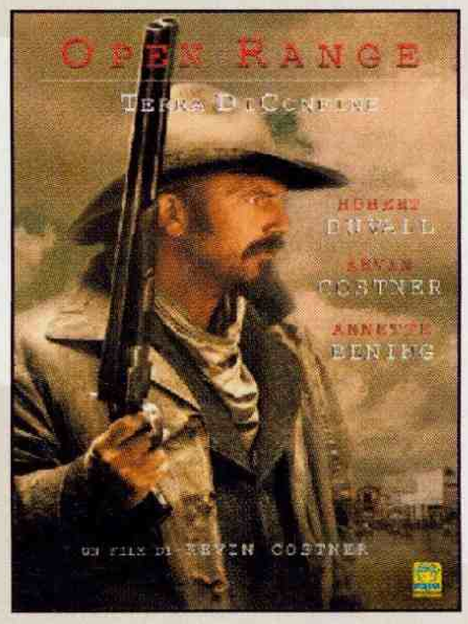


Immagine pulita e molto definita, audio con i dialoghi in primo piano ma buona resa ambientale (pioggia, spari). Ottimi gli extra: sul primo disco ci sono il commento di Costner, con o senza sottotitoli, cast & crew e i doppiatori. Sul secondo troviamo un dietro le quinte che comprende otto filmati, un documentario storico, 12 scene eliminate e lo storyboard presentato dall'autore. Questo titolo è stato scelto da Medusa per l'uscita su DVD ad alta definizione, operazione congiunta con Microsoft, Artech Video e AF digitale. Viene posto in vendita su due dischi, DVD tradizionale e disco di extra, DVD HD e disco extra tradizionale (a 29,99 euro). Il DVD HD utilizza una nuova tecnica di compressione (circa cinque volte superiore a quella attuale) e viene letto dal computer e dal sistema Windows Media Center ma non dagli attuali lettori DVD.

SCHEDA

Regia: Kevin Costner
Cast: Kevin Costner, Robert Duvall, Michael Gambon, Annette Bening
Distribuzione: Medusa
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 2
Extra: dietro le quinte; l'America al tempo di Open Range; scene tagliate, con opzione di commento di Costner; storyboard; video musicale Broken Wagon; due trailer

€ 22,99

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

Questo mese la redazione è stata flagellata dalla comparsa di un animale pericolosissimo: il letale basilgallo, che ha già mietuto parecchie vittime. Ma noi, stoici come sempre, non ci facciamo intimorire e recensiamo tutti i giochi per console più interessanti, o almeno quelli che riusciamo a rubare dal nido del basilgallo. Le recensioni che vedete in questo Consolemania Corner sono frutto del sacrificio di molti redattori giovani e forti, che hanno messo a rischio la loro vita per voi. Leggetele con le lacrime di commozione agli occhi.

ONIMUSHA 3 - DEMON SIEGE

Sicuramente vi sarà capitato di vedere un qualche film d'azione "sborone", per dirla alla Zelig. Tipicamente, è denso di personaggi che vivono per tirarsela, fanno mosse incredibili e combattono nemici spettacolari. Di per sé, tutto questo non sarebbe neanche male, se non fosse che in genere queste pellicole sono condite con una trama al limite dell'abominio. Ora, immaginatevi questa situazione: una sorta di demone/stregone fa confusione e spedisce il buon Samanosuke (il protagonista dei precedenti Onimusha) nella Parigi del nostro tempo, mentre il parigino Jacques (che somiglia in maniera inquietante a Jean Reno… ah, no, è proprio lui) finisce nel Giappone di cinquecento anni fa. Già perché Parigi è stata attaccata dai genma, quegli stessi mostri che Samanosuke combatte. E allora? Che si fa? Si fa che i due eroi devono sconfiggere il nemico ciascuno in un periodo storico differente, per potersi guadagnare il ritorno a casa. Queste sono le premesse da cui parte Onimusha 3, ennesimo action in 3D della Capcom. Nel corso del gioco, alternerete il controllo tra Samanosuke e Jacques, ma quello che dovrete fare non cambierà: vi muoverete attraverso percorsi molto lineari e dovrete picchiare i mostri usando delle armi (migliorano man mano che proseguite). Dovrete anche fare qualche deviazione per raccogliere chiavi (utili ad aprire porte) e bonus vari (energia temporanea e permanente). I nostri due eroi saranno poi accompagnati da una sorta di fatina, che potrà essere a propria volta potenziata per darvi una mano nel corso delle vostre peripezie.

Visivamente, Onimusha 3 è notevole, soprattutto per quanto riguarda i filmati, che non sfigurerebbero al cinema e che fanno uso di alcune sequenze davvero spettacolari (prima fra tutte quella iniziale, in cui Samanosuke si introduce in una fortezza sistemata sulla schiena di un mostro gigante insettiforme). Personalmente, ho trovato Onimusha 3 migliore del predecessore: c'è più azione e non ha quei noiosi tempi morti che invece si ritrovavano nel pur buono Onimusha 2. Non ritengo comunque questo Demon Siege un capolavoro: alla fin fine, il gameplay di base è già visto e stravisto e non è adatto a chi cerca qualcosa di nuove e fresco. Per quanto poco originale, quello che c'è è fatto decisamente bene, quindi, se volete un titolo d'azione con qualche minima pausa di riflessione, questo è il gioco per voi.

.HACK//OUTBREAK

Cosa succede in The World? Il virus che stava imperversando per il più grande MMORPG del mondo sta assumendo proporzioni sempre più apocalittiche e minaccia di annientare tutto il gioco e i suoi occupanti. Mentre la situazione precipita, Kite e BlackRose, ovviamente, ci si trovano dentro fino al collo e, altrettanto ovviamente, starà a voi risolvere la situazione. O almeno provarci, in attesa dell'epilogo della vicenda in .hack//quarantine. Terza parte dell'ormai stagionato .hack project, che, con ormai tre giochi fondamentalmente identici fra loro all'attivo, potrebbe risultare un po' indigesto anche al fan più appassionato. La prima differenza che si nota rispetto ai titoli precedenti è il notevole aumento del livello di difficoltà, ormai davvero elevato fin da subito (anche se potete ammortizzarlo caricando un eventuale salvataggio da .hack//mutation). Per il resto, il gioco non è cambiato granché: lo schema di base consiste sempre e comunque nello spostarsi tra le diverse aree di The World, in risposta a delle informazioni che potrete reperire via e-mail o sul forum, e combattere nei dungeon che lì' si trovano per proseguire la storia. Non manca la solita notevole quantità di side quest, grazie alle quali raccogliere equipaggiamenti supplementari, che potreste anche riuscire a reperire tramite gli scambi con gli altri giocatori. Come al solito, la storia è interessante e ben narrata e riesce a riproporre i canoni narrativi familiari a chi segue manga e anime; quello che invece non mi convince è l'.hack project in generale, almeno per come è stato presentato in Italia. Insieme con i videogiochi sono inclusi i DVD con la serie di OAV; però non si sono visti i fumetti, né la serie TV. Insomma, si sarebbe potuto coordinare in maniera molto più approfondita tutta l'operazione, ma non lo si è fatto. Forse non ce n'era la possibilità effettiva, chi può dirlo? Fatto sta che uscire con tre (fra poco quattro) giochi uguali tra di loro senza un supporto adeguato rischia di annoiare anche il fan più hardcore. Tuttavia, il titolo in sé è piacevole, anche se ormai il feeling da MMORPG fittizio è scemato da un pezzo.

DEMONSTONE

Demonstone è un picchiaduro in 3D ambientato nei popolari Forgotten Realms di D&D. Per la maggior parte della durata del gioco guidate un gruppo di tre personaggi (un guerriero, un mago e una ladra): potrete effettivamente controllarne uno solo, a vostro piacimento (potete passare dall'uno all'altro in qualsiasi momento) e avrete come unico obiettivo quello di picchiare i mucchi (letteralmente) di nemici che vi assaliranno. Picchiarli, tra l'altro, con una gameplay praticamente identico a quello di Return of the King, con le stesse mosse (combinazioni di due o tre tasti), gli stessi colpi finali, la stessa possibilità di usare armi per il combattimento a distanza, lo stesso aumento di esperienza che vi permette di comprare nuove tecniche tra un livello e l'altro e così via. Cosa cambia? Be', intanto c'è un po' di strategia in più: ogni personaggio ha le sue caratteristiche e ciascuno usa degli oggetti che gli conferiscono capacità specifiche. Per esempio, solo la ladra (mezza drow e mezza elfa silvana, tra l'altro… e io ODIO gli elfi) può saltare e solo lei può rendersi temporaneamente invisibile e uccidere gli avversari alle spalle (e ti pareva che non ci mettessero una contaminazione da stealth game!), mentre il mago ha gli attacchi a distanza più efficaci (dardo incantato, freccia acida di Melf, fulmine… Vi ricordano qualcosa?) e il guerriero, ovviamente, picchia più forte. In secondo luogo, l'azione è molto più incasinata che in Return of the King: i nemici sbucano letteralmente da tutte le parti, ma sono prevalentemente dei punching ball da massacrare senza che riescano a intaccare significativamente la vostra energia. Ah, per la cronaca: i due personaggi che non state usando vengono controllati dal computer e vi danno una mano. Demonstone fa sfoggio di quell'ottima grafica che già avevamo potuto ammirare nell'ultimo gioco delle gesta di Frodo & C., che si avvale di animazioni molto ben fatte e di scenari sui quali si muovono decine di personaggi senza il minimo rallentamento.

Peccato che il gioco si risolva tutto nel tirare due mazzate senza troppa tecnica… Buono, non eccelso come dicono in molti.

PS2
XBOX
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 4
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
78

JUICED

Oh, finalmente un gioco che potrà appagare l'intima voglia di car modding del furetto redazionale, noto ai più affezionati come Tenero Riki (l'uomo che ha la ventura di essere il grafico di Consolemania, oltre che uno dei principali punti focali della banfa redazionale nelle partite a Winning Eleven)(nota dell'ultimo secondo. Il tenero Riki ha installato una centralina sulla sua fiammante Leon, l'unica che invece di fargli guadagnare potenza gliene ha fatta perdere… ah, beata fanciullezza… ndToSo). Juiced è un gioco che vi chiede di vincere delle competizioni automobilistiche nelle quali il succitato car modding ha una parte fondamentale. Già, perché l'accesso alle corse più prestigiose è qualcosa che vi potete guadagnare solo in ragione del rispetto che incutete agli altri gruppi di balordi che si cimentano in queste gare; e come ottenerlo? Semplice, almeno sulla carta: elaborando la propria auto con fanali, alettoni, fiancate, disegnini imbecilli, tintura metallizzata e quant'altro possa renderla quanto più pacchiana possibile, per poi farne sfoggio davanti a un pubblico appositamente riunito, possibilmente con delle manovre stupide. È sempre stato il sogno della vostra vita? Non capisco, ma avete la mia solidarietà. Le gare sono raccolte a gruppi, ciascuno dei quali rappresenta una giornata di competizioni. A seconda del vostro grado di rispetto (ebbene sì, è quantificato da un punteggio), potrete interagire diversamente con ciascuna giornata, un'interazione che va dalla preclusione totale agli eventi alla partecipazione. C'è anche la via di mezzo, naturalmente: potreste essere in condizione di scommettere sui partecipanti, ma non di prendere parte alla gara voi stessi. Vincendo corse e scommesse, potrete accumulare un discreto gruzzolo, che vi servirà per elaborare la vostra auto. Oltre che ad apportare le modifiche estetiche di cui sopra, i soldi vi saranno utili anche per migliorare le prestazioni effettive del mezzo, come accelerazione, velocità, tenuta di strada e così via. La cosa bizzarra è che i cambiamenti puramente estetici di cui sopra costano molto più di quelli funzionali. È un gioco da Riki o no? Il modello di guida implementato è spiccatamente arcade, ma ha un punto di realismo nella gestione dei danni all'auto, che possono rendere il vostro mezzo effettivamente impossibile da guidare. Tra l'altro, ripararlo fra una gara e la successiva è piuttosto costoso. Nonostante il gioco sia complessivamente un buon titolo, divertente e sufficientemente ben calibrato, soffre per una grafica non molto curata (i palazzi sono praticamente tutti uguali) e per alcune scelte che lo rendono scomodo (non si può salvare tra una competizione e l'altra nella stessa giornata, per esempio; se sbagliate qualcosa, dovete rifare tutto). È comunque un titolo divertente per gli appassionati del genere.

PS2
XBOX
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 2
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 4
CARISMA 3
79

BURNOUT 3

Vi piace guidare? Potreste cambiare idea dopo aver giocato a Burnout 3, rutilante titolo sulle evoluzioni automobilistiche che si compiono abitualmente sulle strade americane. Lo scopo di Burnout 3 è quasi sempre quello di vincere delle gare di velocità contro altre auto su delle strade trafficate. Quello che rende il gioco interessante è però il turbo, che vi consente di effettuare brevi scatti in velocità. Questo turbo si basa su di una barra nella parte sinistra bassa dello schermo, che si riempie se si compiono azioni spericolate, come possono essere il guidare contromano, il passare a pochi centimetri dalla auto non partecipanti o lo spedire fuori strade le macchine vostre avversarie. A questo scopo, dovrete tamponare i concorrenti e spingerli contro elementi dello scenario assortiti: più male si faranno, più la vostra barra del turbo aumenterà. Notare che anche i vostri avversari possono guadagnare spazio sulla barra con lo stesso procedimento, quindi non potreste aspettarvi una guida corretta da parte loro. Il bello di Burnout 3 sta proprio in questo: nel vedere come le auto avversarie si schiantano e come questo sia per voi fonte di guadagno. Non c'è limite al numero di schianti che una macchina può subire: ogni volta riprenderà la gara arretrando solo parzialmente; notare però che, anche mentre state rotolando dopo esservi scontrati con qualcosa, potrete controllare l'auto e farla finire contro qualche concorrente che sta arrivando dietro di voi, in modo da minimizzare lo svantaggio derivato dall'interruzione (e guadagnare un po' di turbo). Esistono anche delle modalità di gara ulteriori, oltre a quella tipica (che vi ho appena descritto). Per esempio, potrebbe esservi richiesto di buttarvi nel bel mezzo di una strada trafficata, schiantarvi contro le auto che passano e causare la maggior quantità di danni possibile in un tempo predeterminato. In questi casi, potrete anche fare esplodere la macchina, una volta che si sarà schiantata, in ,modo da dare il colpo di grazia ai presenti. Burnout 3 è il migliore della serie, che unisce una grafica veloce e dettagliata e un sonoro curato e pompato a dovere a una giocabilità esaltante. Decisamente uno dei modi migliori di indurre il giocatore medio a tirarsela. Per questo mese, Burnout 3 è stato il gioco che mi ha divertito di più, quindi ve lo consiglio spassionatamente.

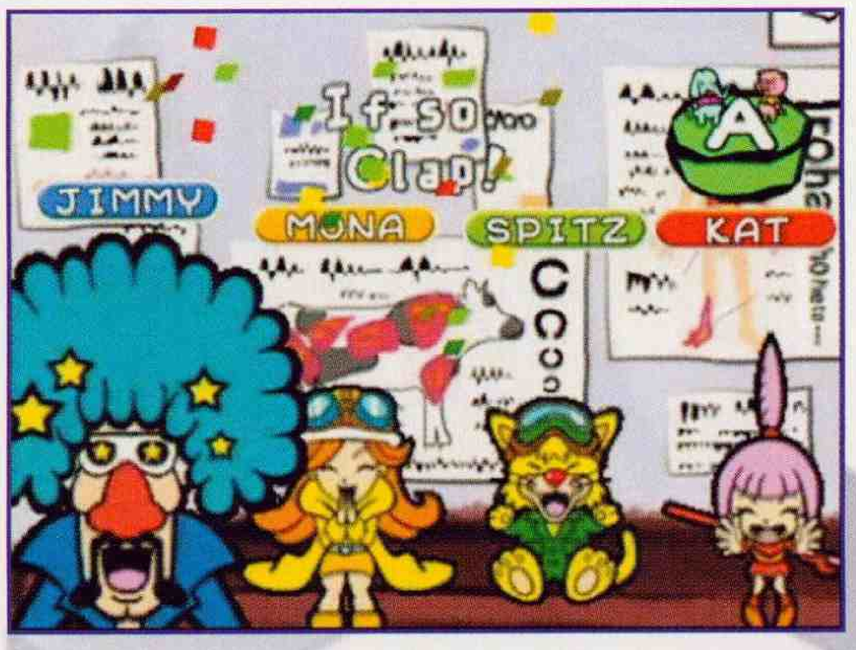
XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 4
SONORO 3
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 4
CARISMA 4
89

ANIMAL CROSSING

L'avete voluto, l'avete aspettato, l'avete cullato tra i vostri desideri più reconditi e proibiti, avete fatto di tutto per convincere Nintendo a importarne una versione ufficiale in Europa… E adesso che è arrivato? Adesso possiamo goderci un gioco di una notevole ricchezza. E allora perché "solo" 82? Perché questo Animal Crossing, alla fin fine, non è un titolo per tutti. Ma vediamo di capire di cosa si tratta. In Animal Crossing, porting pari-pari di Animal Forest su 64DD, controllate un omino che si muove per un villaggio; il vostro compito sarà quello di gestire il villaggio in questione in modo che i suoi abitanti siano felici e che la comunità prosperi. Potrebbe sembrare un gestionale qualsiasi, ma dietro questo titolo c'è molto più di quanto sembri. Il villaggio, infatti, vive indipendentemente da voi. I suoi abitanti hanno i loro problemi e dei parametri che determinano quanto bene stanno. Se si sentono trascurati (per esempio, se non li andate a trovare per troppo tempo, o se non scrivete loro delle lettere), potrebbero anche decidere di traslocare altrove. Tra i vostri compiti di manutenzione, che vi saranno affidati parlando con i personaggi che incontrerete, potrebbero esserci commissioni o taglio delle erbacce, per esempio. Da tali compiti, guadagnerete dei soldi, che vi serviranno poi per espandere la vostra casa (più grande dentro che fuori!), per comprarvi dei nuovi vestiti e così via. In Animal Crossing non c'è un vero e proprio scopo finale: il gioco consiste nel "vivere" in questo villaggio virtuale e fare in modo che chi ci abita stia bene. Con il tempo, la situazione si evolve, con il risultato che ciascuna partita risulta in un centro abitato diverso da qualsiasi altro (anche perché la disposizione iniziale delle case e degli edifici è casuale e cambia ogni volta che si ricomincia da capo). Questo dà luogo a un multiplayer piuttosto bizzarro, che, più che in una competizione con un altro giocatore, consiste nel visitare il suo villaggio. Un titolo di una complessità insospettabile e di una longevità potenzialmente enorme, eppure, come spiegavo, non per tutti. Perché? Perché ha un feel molto "minimalista": quelle che dovrete compiere sono mansioni per lo più quotidiane e spesso ripetitive. Inoltre, prima di poter espandere significativamente la vostra casa, dovrete estinguere un debito e guadagnare un bel po' di soldi compiendo incarichi che finiscono per somigliarsi un po' tutti. Se però riuscite a sopravvivere all'impatto iniziale, Animal Crossing si rivela in tutta la sua ricchezza e in una longevità potenzialmente infinita.

GAMECUBE
QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 2
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 4
CARISMA 3
82

WARIO WARE INC.



Vedete, a volte penso che solo la Nintendo possa fare certe cose. Intendiamoci, io ho sempre avuto una buona opinione della casa di Mario: ha fatto tanti bei giochi, a volte è stata in grado di rivoluzionare completamente un intero genere, però… Ci sono dei momenti in cui mi pare che marci troppo sugli stessi concept e sugli stessi personaggi. Ora, se qualsiasi altra software house facesse uscire un titolo convertito da GameBoy Advance, che si basa su una serie di mini-giochi di prontezza dalla fattura grafico-sonora assolutamente non all'altezza e dal concept articolato quanto quello dell'"Un-Due-Tre Stella", probabilmente le verrebbe spalata addosso una tonnellata di insulti dai giocatori imbufaliti. Però, se lo fa la Nintendo, è diverso. Allora c'è la genialità del concept semplice che viene espresso al massimo, c'è l'elevazione della giocabilità sfrenata che è sempre stata un cavallo di battaglia di questa casa, c'è la fantasia che sconfigge l'elaborazione tecnica dei giochi moderni… Wario Ware Inc. è proprio quello che vi ho descritto: avanzare significa vincere in serie di sottogiochi che vanno risolti entro tre secondi (ciascuno) e che sono dei più vari. Per esempio, potreste dover infilare un filo molto instabile nella cruna di un ago, o compiere un veloce movimento rotatorio del direzionale per avvolgere degli spaghetti sulla vostro forchetta, o lasciare cadere un oggetto in un punto preciso che si trova sotto di voi (e che si muove in continuazione). La grafica è palesemente stilizzata, ma si capisce che non è stata quella la principale preoccupazione dei programmatori: volevano semplicemente creare un party game, in cui i giocatori potessero sfidarsi attraverso dei sottogiochi. E, da questo punto di vista, non si può dire che abbiano fallito: se si gioca in tanti, ci si può anche divertire. Ma bisogna veramente essere fan della Nintendo, perché, alla fine fine, per quanti possano essere, i giochi si basano su un ristretto numero di concept e diventano abbastanza somiglianti nella sostanza. Se poi vogliamo badare al single player, allora lì sorgono i veri problemi di Wario Ware Inc., che si rivela abbastanza limitato e non graziato dall'immenso vantaggio di avere più giocatori ad aumentare il divertimento. Il giudizio finale non è negativo, ma sono dell'idea che, senza il marchietto Nintendo, questo gioco non se lo sarebbe filato nessuno.

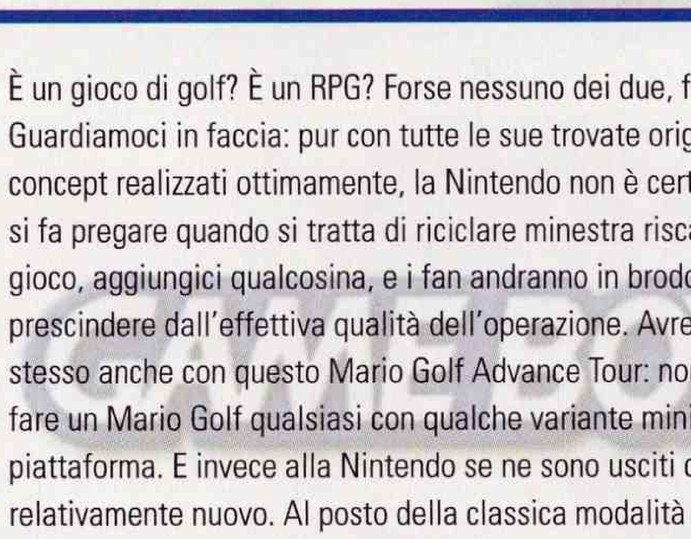
GAMECUBE

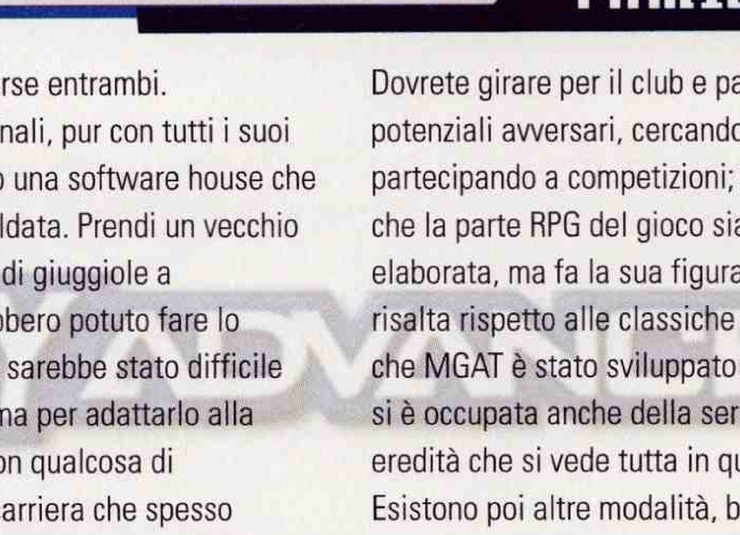
QUALITÀ/PREZZO	2
GRAFICA	1
SONORO	1
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

60

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

È un gioco di golf? È un RPG? Forse nessuno dei due, forse entrambi. Guardiamoci in faccia: pur con tutte le sue trovate originali, pur con tutti i suoi concept realizzati ottimamente, la Nintendo non è certo una software house che si fa pregare quando si tratta di riciclare minestra riscaldata. Prendi un vecchio gioco, aggiungici qualcosina, e i fan andranno in brodo di giuggiole a prescindere dall'effettiva qualità dell'operazione. Avrebbero potuto fare lo stesso anche con questo Mario Golf Advance Tour: non sarebbe stato difficile fare un Mario Golf qualsiasi con qualche variante minima per adattarlo alla piattaforma. E invece alla Nintendo se ne sono usciti con qualcosa di relativamente nuovo. Al posto della classica modalità carriera che spesso vediamo nei giochi di golf, MGAT ci propone una sorta di ibrido con un RPG in stile nipponico. All'inizio di questa modalità, dovrete scegliere un personaggio tra Neil ed Ella, golfisti in erba che vogliono sfidare Mario, il più abile giocatore del loro club. La strada per arrivare a questo scontro finale, però, sarà lunga e difficile e i nostri dovranno affrontare tutti gli altri frequentatori del circolo. Dovrete girare per il club e parlare con i vostri potenziali avversari, cercando sfidanti e partecipando a competizioni; alla fin fine, non è che la parte RPG del gioco sia particolarmente elaborata, ma fa la sua figura e indubbiamente risalta rispetto alle classiche carriere. Notare che MGAT è stato sviluppato dalla Camelot, che si è occupata anche della serie dei Golden Sun, eredità che si vede tutta in questo titolo. Esistono poi altre modalità, buona parte delle quali riprese da precedenti episodi della serie. Il gameplay di Mario Golf Advance Tour richiama da vicino quello del Toadstool Tour per GameCube di cui vi parlai qualche numero fa: anche qui viene utilizzato il classico sistema a tre fasi per colpire la pallina con la mazza. È inoltre possibile cambiare nel mezzo del colpo il punto di impatto sulla sfera, oltre che imprimere i classici effetti al tiro. Difficile dare una valutazione di questo gioco: per certi versi è un innovatore tra i Mario Golf, ma il gameplay di base non è cambiato granché, quindi forse possiamo farlo ricadere nella categoria delle minestre riscaldate di cui sopra. Ma sapete cosa conta davvero? Che il gioco sia divertente e MGAT lo è.





GAME BOY ADVANCE

QUALITÀ/PREZZO	2
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
CARISMA	3

82

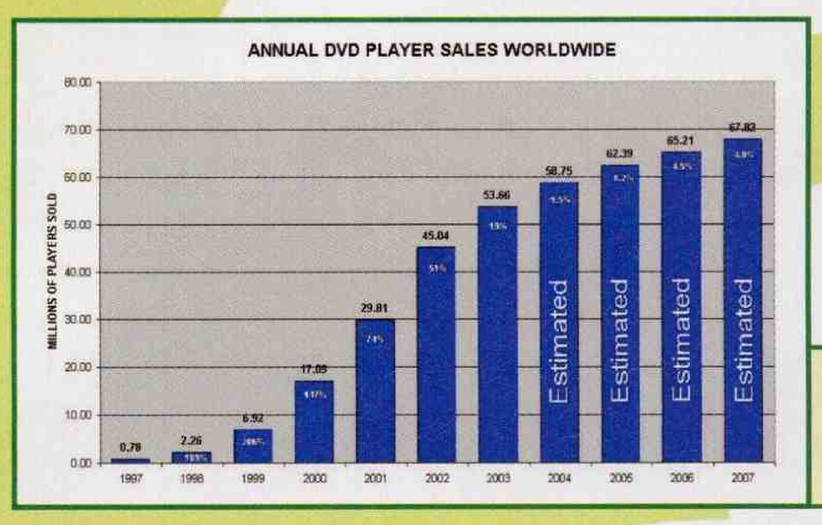
Tecnotigiemme

Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

Lo scorso 23 settembre Sony Computer Entertainment ha confermato ufficialmente che la PlayStation di prossima generazione farà uso di dischi ottici Blu-Ray. Quali vantaggi apporterà questa tecnologia rispetto agli odierni DVD? Scopriamolo insieme...

Finalmente anche in Italia, a distanza di sei anni dalla sua introduzione, lo standard DVD può considerarsi giunto a piena maturazione. Ormai, infatti, quasi la totalità dei PC è equipaggiata con un lettore DVD e le vendite dei player da tavolo hanno abbondantemente superato quelle dei vetusti videoregistratori.

Nonostante il DVD sia in grado di soddisfare le esigenze della maggior parte dei consumatori, già da diverso tempo le più importanti aziende del settore sono al lavoro sullo standard che nei prossimi anni lo sostituirà. L'esigenza di un nuovo formato nasce da una parte per soddisfare il mercato informatico, costantemente alla ricerca di supporti dall'elevata capienza, dall'altra per andare incontro alla crescente diffusione dell'alta definizione.

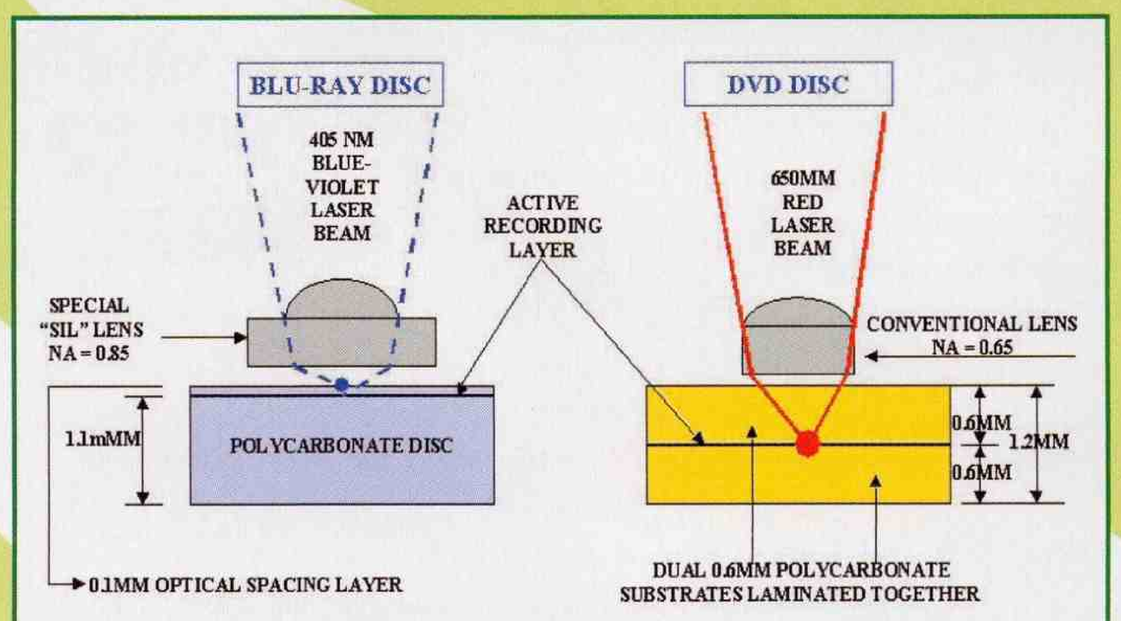


Analizzando le vendite dal '97 a oggi emerge chiaramente come il DVD sia stato un enorme successo commerciale.

Come già accaduto in passato, anche in questa occasione non sono stati presi accordi per la definizione di un unico standard. Attualmente vi sono due diverse alternative: l'HD-DVD e il Blu-Ray Disc. Nonostante il primo dei due sia riuscito a ottenere l'approvazione del DVD forum, il secondo sembra aver guadagnato maggiori consensi fra i produttori del settore IT e Home Consumer. Quindi, allo stato attuale delle cose, il formato che ha più chance di sostituire il DVD è sicuramente il Blu-Ray.

D'altronde, mentre i recorder compatibili con questo standard sono disponibili sul mercato giapponese già dallo scorso anno, le specifiche dell' HD-DVD sono state approvate definitivamente solo nel mese di settembre e i primi registratori giungeranno in commercio non prima del 2005.

Ecco come si presenta il logo del Blu-Ray Disc



In questa figura sono facilmente riconoscibili le principali differenze fisiche fra un comune DVD e un Blu-Ray Disc

SPECIFICHE TECNICHE DEL BLU-RAY

Come molti di voi sapranno, la capacità di memorizzazione di un supporto ottico dipende dalla dimensione dei "solchi" che il laser è in grado di incidere. Questa grandezza è direttamente proporzionale alla lunghezza d'onda del laser e inversamente proporzionale all'efficienza di convergenza della lente utilizzata. Di conseguenza, per aumentare la capacità di un supporto, è necessario diminuire la lunghezza d'onda o, in alternativa, aumentare quella che viene chiamata "apertura numerica" della lente. Per esempio, per portare la capienza di un disco dagli 800 MB del CD ai 4,7 GB del DVD, è stato sufficiente diminuire la lunghezza d'onda da 780 a 650 nm. Invece, per raggiungere i 25 GB di capienza di un disco Blu-Ray (50 GB in quello a doppio strato) si è dovuto intervenire per la prima volta su entrambi i parametri. Innanzitutto l'usuale laser rosso è stato sostituito con uno a luce blu dalla lunghezza d'onda di soli 405 nm. Rispetto ai diodi laser utilizzati dal CD e dal DVD, quelli a luce blu hanno il vantaggio di richiedere poca potenza (circa 30 Mw) e di essere meno suscettibili alle variazioni di temperatura. In secondo luogo l'apertura numerica della lente è stata portata dal valore di 0,60 del DVD a 0,85. Se da un lato ciò ha permesso di incrementare la capacità del supporto, dall'altro ha aggravato il cosiddetto "tilting". Questo fenomeno consiste in leggere oscillazioni del disco che impediscono un perfetto allineamento tra la superficie del disco stesso e l'asse ottico del pick up. L'unico modo per ovviare a questo problema è ridurre lo spessore dello strato trasparente che ricopre la superficie inferiore del supporto. Ecco perché nel caso del Blu Ray si è reso necessario passare dai 0,6 mm del DVD a solo 0,1 mm. Inizialmente questa possibilità era stata del tutto scartata in quanto un pick-up progettato in funzione di un diverso spessore dello strato di rivestimento comporta inevitabilmente l'incompatibilità con i formati ottici già esistenti.

A causa dell'alta densità di registrazione, dell'apertura numerica della lente e del ridotto spessore dello strato di rivestimento, un disco Blu-

	CD	DVD	Blu-Ray
Disk diameter	120 mm	120 mm	120 mm
Disk thickness	1.2 mm	1.2 mm	1.2 mm
Disk structure	Single substrate	Two bonded 0.6 mm substrates	0,1 mm substrate
Laser wavelength	780 nm	650 nm	405 nm
Numerical aperture	0.45	0.60	0.85
Track pitch	1.6 um	0.74 um	0.32 um
Minimum pit/land lgth	0.83 um	0.4 um	0.138 um
1X speed (CLV)	1.2 Mb/sec	4.0 Mb/sec	/
1X data rate	1.2 Mb/sec	11 Mb/sec	36 Mb/sec
Number of data layers	One	One or two	One or two
Number of sides	One	One or two	One or two
Data capacity	680 MB	4.7 GB (1L) / 8.5 GB (2L)	25 GB (1L) / 50 GB (2L)

Nella tabella sono messe a confronto le caratteristiche del Blu-Ray con quelle dei più diffusi supporti digitali.

Ray è notevolmente sensibile ai burst d'errore. Proprio per questo motivo è stato implementato un potente sistema di correzione degli errori che consente di identificare più efficacemente rispetto al passato la loro posizione.

BD-RE: IL FORMATO IDEALE PER L'HDTV

Lo standard Blu-Ray comprende quattro differenti versioni: il BD-Rom è lo standard adottato dai supporti preregistrati, il BD-R e il BD-RW sono rispettivamente la versione registrabile e riscrivibile per il mercato informatico, infine il BD-RE è lo standard utilizzato dai videoregistratori destinati all'utenza domestica. Fra tutti, quest'ultimo è l'unico a essere già in commercio. Infatti lo standard Blu-ray Disc è nato con il preciso scopo di offrire agli utenti giapponesi la possibilità di registrare il segnale televisivo ad alta risoluzione senza alcuna ricodifica.

Un disco BD-RE a doppio strato è in grado di memorizzare 4 ore di video in formato HDTV (Hight definition TV) o 24 ore in formato SDTV (Standard Definition TV).

Facendo tesoro dell'esperienza maturata con i DVD recorder, il BD-RE è stato progettato per offrire la massima flessibilità in fase di editing. Come per il DVD-Ram, anche con il BD-RE è possibile registrare e riprodurre contemporaneamente. Però, mentre gli attuali DVD recorder si avvalgono dell'MPEG2 PS (program stream), il BD-RE utilizza l'MPEG2 TS (transport stream), lo stesso formato di multiplexing adottato da tutti i sistemi di broadcasting digitale. Per consentire la registrazione di segnali MPEG2 tramite connessione firewire, i BD recorder sono comunque in grado di effettuare la conversione da MPEG2 PS a MPEG2 TS. Infine, per la registrazione da fonti analogiche, il BD-RE si serve del profilo MPEG2 MP@ML per le immagini mentre, per quanto riguarda l'audio, offre tre diverse alternative: PCM lineare, MPEG layer 2 (da 32 a 384 Kb/s) e Dolby Digital (da 64 a 448 Kb/s).

Dal punto di vista logico il formato BD-RE è suddiviso su due diversi livelli. Il primo, che possiamo indicare come "livello playlist", è quello che mostra all'utente i contenuti del disco sotto forma di una sequenza video con un punto di inizio e uno di fine. Il secondo livello è del tutto trasparente per l'utente e contiene le clip realmente memorizzate sul supporto. Generalmente una playlist è composta da più clip ed è rappresentata da un file con le informazioni relative agli stream audio e video delle clip. Le playlist possono essere distinte in "real playlist" e "virtual playlist". Le prime vengono create in corrispondenza di una nuova registrazione e corrispondono esattamente a una clip. Quelle virtuali invece contengono i punti di ingresso e di uscita di più playlist reali in modo da consentire le operazioni di editing senza modificare i file effettivamente presenti sul supporto.

Un esemplare di Blu-Ray Disc riscrivibile prodotto da Sony

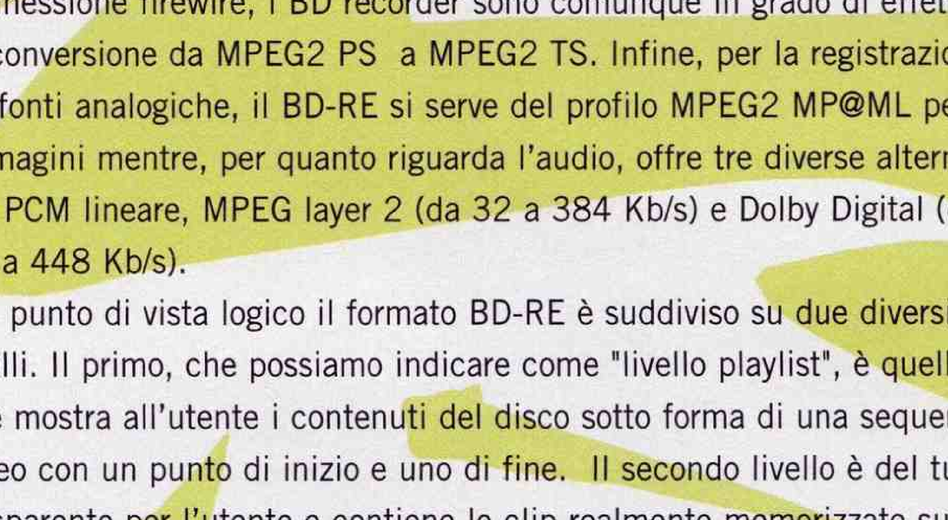
BD-ROM: L'EREDE DEL DVD VIDEO

Anche se per il momento non esistono ancora dischi Blu-Ray preregistrati sicuramente, nei prossimi anni, questo standard verrà ampiamente utilizzato per la pubblicazione di film in alta definizione. Inoltre, anche grazie alla crescente diffusione delle connessioni a banda larga, con il BD-Rom si cercherà di puntare maggiormente sull'interattività.

Le specifiche del BD-Rom comprendono tre diversi campi applicativi che possono convivere anche sullo stesso disco: HD Movie Mode, Expanded Interactive Mode e Browser Mode. Questa suddivisione delle funzionalità sarà visibile esclusivamente ai content provider e non costituirà alcuna differenza per l'utente. Vediamo quindi in cosa consiste ciascun campo applicativo. L'HD movie Mode comprende la riproduzione di film in alta risoluzione oltre ai contenuti speciali che già abbiamo avuto modo di conoscere con il DVD-Video. L' Expanded Interactive Mode indica un ambiente di programmazione con il quale i produttori di contenuti potranno includere all'interno del supporto particolari applicativi interattivi. Il Browser Mode infine permette di usufruire di ulteriori feature accessibili esclusivamente tramite una connessione a banda larga.

L'aspetto su cui gli studi di produzione hollywoodiani hanno molto insistito è la compatibilità con l'attuale catena di produzione di DVD-Video. Infatti la produzione dei menù, degli inserti speciali, delle tracce audio e dei sottotitoli di un BD-Rom sarà quasi del tutto simile a quella degli attuali DVD. Ovviamente vi saranno differenze per quanto riguarda l'authoring della traccia video dato che questa sarà codificata secondo il profilo MPEG2 MP@HL (risoluzione massima di 1920x1080 e bitrate di 24 Mb/s). A tal proposito lo scorso mese di settembre la Blu-Ray Disc Association ha mostrato interesse nel supportare più algoritmi di compressione al fine di dare ai content provider maggiore possibilità di scelta nel rispetto delle proprie esigenze. Fra questi codec, con molta probabilità, ci saranno l'H.264 (meglio noto come MPEG-4 AVC) e il VC-1 di Microsoft.

Il Sony BDZ-S77 è stato il primo registratore Blu-Ray a essere immesso sul mercato giapponese.



Su richiesta degli studi di produzione hollywoodiani, la fase di authoring del BD-Rom sarà molto simile a quella degli attuali DVD-Video

Le aziende cha hanno scelto di supportare lo standard Blu-Ray Disc sono davvero numerose. Lo stesso non si può dire del formato DVD-HD.

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** dal momento che siete lettori fedeli, inserite il cd nel caddy e volate nell'area Premium del sito. Chiaro che non dovete minimamente provare a inserire annunci pirata, altrimenti defenestrazione immediata!
- **TGM MAIL: ATTENZIONE, L'INDIRIZZO É tgm.mail@xenia.it!** Ormai tornato pienamente a regime spam (porca puzzola!).
- **RAFFOSENTIQUA:** il raffo sente tutto, scrivetegli: **raffosentiqua@xenia.it**

Prosopopea - 23 Settembre 2004 (Vi fidate?)

Ha inizio lo sconfortante periodo di consegne anticipate, argomento che terrà impegnati i nostri sonni nei mesi a venire. Poco male, a voi la cosa non frega, quindi balziamo subito alla frasca (dal palo).
Tempo addietro avevo avuto modo di dire la mia sulla responsabilità economica che ci portiamo sul groppone. Di chi parlo? Di noi redattori, ovviamente; di noi figuri impegnati nell'arduo compito di far quadrare il cerchio, laddove le rotondità spigolose dello stesso sono rappresentate dall'interesse economico dei venditori di videogiochi e dall'interesse ludico di tutti voi.
Ebbene, ora leggo su GameDaily BIZ (http://biz.gamedaily.com/features.asp?article_id=7839) che la questione assume nuove spigolature. Come voi sapete esistono un paio di siti fondati più o meno 4 anni addietro che rispondono al nome di GameRankings e Metacritic e come recita il nome del secondo fungono appunto da siti meta, ossia da raccoglitori di giudizi espressi da altri. In effetti evidenziano in particolare i valori numerici dei giudizi, tramutandoli in centesimi e facendone media, da presentare in font gigantesco grassettato all'utente che dovesse fare una ricerca. Insomma, alla fine dei conti risultano un chiaro indice di quello che pensa la critica circa un determinato titolo; ovviamente non tutti i siti di riferimento (le riviste cartacee italiane non sono considerate) sono attendibili allo stesso modo e quindi ovviamente i dati vanno letti con la dovuta cautela ma risultano pur sempre valori statistici. Valori e numeri che le case di produzione hanno deciso di tenere in debita considerazione; la Warner Brothers Interactive Entertainment ha deciso ad esempio di fissare un tetto del 70%. Se il gioco non dovesse arrivare a raggiungere questa media voto i publisher sono assoggettati a un rincaro della licenza.
Quello che è emerso solo ora pare in realtà consuetudine da molto tempo a questa parte; non solo i publisher ma anche i product manager e gli stessi sviluppatori (o meglio i loro stipendi) si trovano a fare i conti con i giudizi della critica in modo diretto mentre i negozianti hanno uno strumento di scelta per allestire le loro vetrine.
In buona sostanza questa non è una cattiva notizia, nel senso che viene incontro a tutto quello che ci stiamo dicendo in questi mesi; le vendite saranno sempre tenute sotto un particolare occhio (e l'eccezione di Enter the Matrix, discussa proprio nell'articolo di GameDaily BIZ risulta emblematica) ma se non altro la qualità arriva ad avere un peso. Anche le licenze devono fare parecchia attenzione. Ma, a valle di tutto questo confortante ragionamento, torniamo alla questione iniziale: il nostro giudizio ha un certo peso, quale? Lo chiedo proprio a voi, sì. Quanto ne tenete conto nell'acquisto di un nuovo titolo? Siete demo-dipendenti o amate assaporare una buona recensione prima di aprire il portafogli?
In ultima istanza, vi fidate?
Massimo Svanoni

Is the evolution, baby?

"Bisogna che ci ricordiamo sempre che nell'evoluzione non ci sono scorciatoie" - Louis Dembitz Brandeis

Ok, non starò a parlare di pro o contro la violenza dei videogiochi tanto si sa e si è visto che si verrebbero a creare i due soliti distinti schieramenti di persone: perbenisti e guerrafondai, buoni e cattivi, belli e brutti, yin e yang, ecc. ecc. Ma qui abbiamo veramente raggiunto il punto di non ritorno e dicendo ciò mi riferisco al backstage dell'ultimo TGM di settembre dove uno di voi, un redattore, uno che ammette anche all'inizio dicendo "ho sempre sostenuto che videogiochi e realtà fossero due mondi assolutamente distinti", metta poi sulla gogna un gioco a mio parere stupendo perché ingiustificatamente violento.
Va bene, non tirerò fuori giudizi sul bambino che uccide il fratello per imitare il Manhunt in questione o tutta la violenza che c'è in giro in questi tempi; a parte il periodo dei figli dei fiori (anche quelli venivano pestati a morte dalla polizia) la violenza c'è sempre stata e ci sarà sempre da quando facevamo ungha mungha e tiravamo sassi e clavate per rivendicare il nostro territorio piuttosto che la preda uccisa. Fino a quando ci faremo saltare le interiora telepaticamente fra 3000 anni, questo perché? Come mai?
Perché la violenza è insita nell'uomo (scoperta dell'acqua calda) come lo è il perbenismo che a sua volta può diventare ancora più violento della violenza stessa.

LA VIOLENZA FA PARTE DI NOI E FINCHÉ NON L'ACCETTEREMO INVECE DI SOFFOCARLA, NON SAREMO COMPLETI - FABRIZIO

La violenza fa parte di noi e finché non l'accetteremo invece di soffocarla, non saremo completi. Vi siete mai chiesti le prime parole che dice un bambino dopo Mamma e Papà? Beh, fateci caso, dice "mio" perché al di fuori di qualsiasi contaminazione esterna ha già insito il senso del possesso e difenderà strenuamente ciò che considera suo piangendo e urlando finché non lo otterrà. Poi crescendo il senso del possesso evolverà in quello della proprietà, del territorio della religione e via a difendere ciò che si ha di caro, terrena o spirituale che sia, anche con una guerra. "Is the evolution, baby" come cantavano i Pearl Jam.
Per tornare al titolo dei Rockstar, io ci ho giocato e mi sono divertito anche parecchio perché in quelle atmosfere io ci ho rivisto "filmoni" come "I guerrieri della strada" o lo stupendo "Fuga da New York"; non ci ho visto violenza ingiustificata, ma critica semmai ai moderni reality show e a una loro contorta evoluzione nel futuro, come nello stupendo e controverso film "The Contenders". Detto questo forse se un redattore di videogiochi non riesce a metabolizzare e a scindere la realtà dal virtuale, forse è perché sta diventando troppo vecchio, almeno per questo lavoro.
Ciao **Fabrizio**

Senti senti. Un redattore (peraltro documentato su cinematografia, letteratura e produzione ludica violenta) esprime il suo parere negativo sulla nuova frontiera dell'argomento e ti risulta vecchio. Da mandare in pensione, via rottamazione. Un redattore scafato è rimasto urtato dalla quantità e qualità dell'ultraviolenza offertaci dai Rockstar ed è tacciato di inadeguatezza.
Mi pare francamente eccessivo, inutile stare a discutere sulla violenza che c'è dentro di noi e che - da quello che si evince nella tua mail - dovremmo amorevolmente allevare, giustificandola come dono di natura e cantandoci sopra i Pearl Jam. Inutile perché come fai notare tu ci

QUELLO CHE SECONDO ME I VIDEOGIOCHI VOGLIONO ESORCIZZARE NON È LA VIOLENZA COME SENTO RIPETERE IN TANTISSIME MAIL, MA LA MORTE.
DANIELE "CHON"

sono lo yin e lo yang, il buono e il cattivo (il brutto lo fa Mirko. Appro, mi correggi ancora tu?)(certo e a proposito di violenza, ringrazia di avere ancora le gambe al loro posto NdTMB) ed evidentemente stiamo dalla parte opposta. Il che significa che potremo discutere per mesi ma tu mi apostroferai sempre di perbenismo e io ti darò del violento, il che probabilmente è vero in entrambi i casi.
Detto ciò, non mi esimo dal commentare Manhunt. Mi fa schifo. Chiuso il commento? No, ancora due cose. Mi fa schifo perché è violento nel midollo e come il Mao non sono capace di ridere sotto i baffi di fronte all'inquadratura sul macello in corso; non ci vedo la sottile ironia al grande fratello, ci vedo l'intelaiatura di uno snuff movie che si sveglia nel regno dell'interattività. Va a punti di vista, per carità, tu giocaci pure, io a limite mi riguardo Fuga da New York o I guerrieri della strada, che non mi sono proprio sembrati la stessa cosa.
E comunque, giusto per fare una conclusione da perbenista, non mi pare il miglior biglietto da visita per il mondo dei videogiochi dinanzi alla pioggia di critiche che ultimamente si stava diradando. E quando pensiamo con rabbia alla discriminazione cui siamo soggetti, consideriamo due cose: rispetto agli altri media il videogioco nasce rivolto a un pubblico bambino e, punto secondo, l'elemento interattività lo pone sotto una luce del tutto particolare per certi versi ancora insondata. Ma forse sto solo diventando vecchio anche io... [e pensare che non ti dovevo nemmeno difendere, Mao dei miei stivali, dopo la sconfitta amara subita al banfacalcio...]

Incontriamo Joe Black

"Siamo tutti degli uomini morti in licenza" - Eugene Levine [potete toccarvi]

Caro Xam,
come sta Poirot? Salutamelo mi raccomando!
Stamattina mi son svegliato con uno strano pensiero per la testa. Mi sono accorto che la quasi totalità dei videogiochi, esclusi giusto quelli sportivi, manageriali e pochissimi altri, hanno come scopo uccidere e/o sopravvivere. Da Super Mario a UT si parla sempre di vite, che siano cuoricini o frag, che ne abbiamo 1 o infinite, in ogni caso tutti i VG sono impregnati di morte. Sarà colpa della noiosa faccenda della condizione umana? Fratello ricordati che devi morire?
Da questo punto di vista la violenza non è più lo scopo ma il mezzo per raggiungere il più rapidamente possibile la tanto desiderata morte dei nemici. Un po' come ricevere un regalo senza mille pacchetti da aprire: vuoi la morte? Due clic e il primo cadavere è per terra. Quindi quello che secondo me i videogiochi vogliono esorcizzare non è la violenza come sento ripetere in tantissime mail, ma la morte. Bene ora che ho reso questa mail macabra abbastanza, posso finalmente chiedere: che fare dunque? La domanda sorge spontanea, la risposta... Beh, io ho fatto cadere il primo pezzo del domino!
Daniele "CHON"

Ohi, Daniele, cos'è questo trucco del "salutami Poirot"? Beh, devo dire che ci sono cascato in pieno, sentimentale che sono. Lo stesso si è preso la briga di ringraziarti prima di prepararsi al letargo ma d'altro canto Matisse si è un poco risentito. Accidenti, che l'inferno cominci davvero nel giardino come sostiene Jonathan Lethem?
Ad ogni modo, prima che l'iniziale asticella del domino si posi sulla successiva mi complimento: la riflessione può sembrare banale ma potremmo (e anzi potreste) buttarci sopra vagonate di filosofia. Per questo giro passo, ma non significa che non sia avidamente interessato a sapere quello che ne pensate. Anzi, mi riservo il privilegio di dire la mia in uno dei futuri interventi. Come sempre, del resto.

Codazzi marziani

"È meglio scoprire di essere stati ingannati sul prezzo che sulla qualità della merce" - Baltasar Gracián y Morales, dopo aver giocato Enter the Matrix per 5 minuti

Caro Xam,
ispirato al solito dalla tua Prosopopea mi presto a qualche riflessione settembrina circa l'avvenire del videogioco. Per mia sfortuna ho perso da un pezzo l'innocenza che mi faceva osservare il monitor non come un elettrodomestico da parametrizzare, ma come una finestra da cui potevo vedere muoversi personaggi irreali da me guidati; dunque sono forse il meno indicato per parlare del quid che darà nuova energia ai videogiochi futuri, ma voglio farlo lo stesso per provare a redimere il mio stolido (per alcuni) pessimismo.
Se il videogioco fosse nato nel Rinascimento avremmo avuto mecenati che avrebbero preso sotto la loro ala protettrice personaggi come John Carmack, e oggi vedremmo una clip video di Doom girare al Louvre de Paris; invece il videogioco è nato agli inizi degli anni '80 (non esattamente NdXam) ed è stato abbandonato in un cassonetto per poi essere adottato, alla fine del millennio, da un gruppo di giovani manager in giacca e cravatta che giocano a fare i Leonelli d'Este. In questo scenario è molto difficile per me parlare di creatività se non di quella volgarmente piegata all'ottenimento di un utile. In questo dominio del guadagno credo che l'idea innovativa sia quella di mascherare in un bel prodotto da mercato di massa (così come piace agli "inamidati") un concept che permetterebbe finalmente di scorgere un minimo di estro, al fine di condurre

AVVERTENZE D'USO

La barba di due settimane inizia a prudere in modo indegno ma ho deciso per la seconda volta nella mia vita di resistere. Questo atteggiamento stoico vi sia di esempio per qualsiasi momento di sconforto dovesse presentarsi al vostro cospetto, in particolare se viaggiate nella giungla ricca di predatori famelici della lingua italiana. Dovrete resistere giusto il tempo di aprire la vostra rivista tra queste pagine qui, peraltro, nulla di impossibile. Dai che ce la fate.

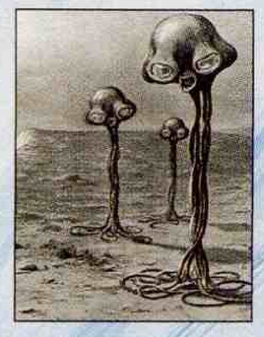
BANFACALCIO 2004-2005
Nonostante tutti i debiti scongiuri, ragione di infinita tristezza a cadenza settimanale per il vostro povero redattore preferito ormai assurto al ruolo di squadra materasso.

CACCIATORE DI UOMINI
Professione nella quale una certa minoranza di lettori afferma di credere. E voi cosa volete fare da grandi?

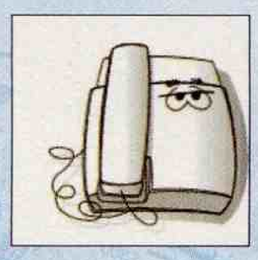
FIDUCIA
Stato d'animo verso il quale tutti i lettori di TGM dovrebbero tendere quanto meno per tradizione.

LEONELLO D'ESTE
Persona non proprio interessata ai videogiochi, forse anche a causa di un piccolo problema di periodo storico. In ogni caso presente nelle nostre memorie.

METASITO
Un sito a livello superiore, un'entità HTML di inarrivabile carisma, qualcosa in grado di muovere oceani e cambiare assetto alla crosta terrestre.



MARZIANI
Persone che amano pedinare le sonde inviate dai terrestri. Un po' una metafora della vita (di alcune vite).



TELEFONO
Oggetto diabolico che ha tentato in più occasioni di interrompere il flusso creativo dell'edizione della TGM Mail che state leggendo.

XAM
Uomo che in tema di schiavitù si rende febbrilmente prono al concetto di vittoria, in qualsiasi forma essa si presenti. Recentemente in quella di una giovane anguilla di Comacchio.

WANDA
Non è un pesce ed è amica di un colosso. Per maggiori info cercate Fumito Ueda su internet e pensate al gioco che vi ho segnalato il mese scorso. [http://www.playstation.jp/scej/title/wanda/]

lentamente il mercato verso la qualità senza che le major s'accorgano del raggiro. Così come, ispirandomi a un articolo di Ugo Malaguti, l'incedere lento delle sonde sul pianeta rosso è seguito da codazzi di piccoli marziani verdi che fanno sberleffi all'indirizzo di noialtri terrestri.
Saluti.
Sergio Donato

Insomma, mi dici che quello che ci resta da fare è sperare nella perdita di diottria dell'incravattato. Incidente di percorso, svista, et voilà, capolavoro! Nonostante tutto il pur stolido pessimismo che circola tra queste pagine come buon vino in un agriturismo del Friuli, ci sono dei segnali positivi in seno al "nemico". Ve ne ho parlato nell'editoriale, tra le altre cose, quindi non sto a ripetere. A ogni modo il concetto è che pare che l'aspetto della qualità abbia segnato un punto a favore nell'eterna battaglia contro il dato di vendita, anzi diciamo che forse c'è un'alleanza in corso.
Se è il caso o meno di festeggiare lo ravviseremo (sostenuti dal suddetto pessimismo) su questi schermi. Personalmente mi accontenterei giusto di qualche bidone in meno.

Videogioco portami via

"I sogni son desideri chiusi in fondo al cuor" - Cenerentola, videogiocatrice incallita

Ciao Xam,
è da un po' che seguo la disputa riguardo i giochi e la loro (pessima) svolta, stravolta appieno dall'interesse economico ke ormai sovrasta i titoli più appetibili. Secondo il mio modesto parere la vera questione è che (ke? NdTMB) i giochi sono nati come sogni e tali devono rimanere; la possibilità di dimenticare che si combatte per il petrolio, che si fa di tutto (o fanno del tutto) perché si rimanga soli e non ci si renda conto del grande casino in corso... Pensare che assassini come Manhunt diventino solo estrapolazioni mentali di un game designer, ke Sam Fischer e i vari 007 e compagnia bella lottino contro il sistema ke difendono, ke si specula su tutto il possibile e ke non esiste più nessuno e niente per cui vale la pena di rischiare, e che (aridaje... NdTMB) sia possibile opporsi a ciò, lì come nella realtà. Sono "arte" se riescono a fare questo, non se ci ammaliano con gli occhi, è un trucco già visto e che usano già tutti...
KibO1

Beh, onestamente sognare a occhi aperti è un po' farsi ammaliare. Detto questo ripeto quello che avevo già scritto tempo fa; mi piace l'idea del gioco che ci trascina altrove e ci fa sguazzare fuori dalla melma quotidiana, della realtà alternativa che ci porta al relax.
Ma, necessità di relax a parte, credo sia importante anche un nuovo modello di gioco; quello che opera ricostruzione storica, quello che denuncia, quello che fa riflettere. Nella risposta alla prima lettera annoveravo tra le ragioni della pioggia di critiche nei confronti di questo media il suo presunto target. Se ci avete fatto caso mi riferivo al passato; oggi come oggi l'età del giocatore copre uno spettro decisamente più ampio, quindi i tempi sono pronti per un modello più maturo. Senza trucchi, senza inganni, schietto. Si, mi piacerebbe così.

Spim, spam, attaccati al tram

"La pubblicità è l'anima nera del commercio lercio" - anonimo

Mando una copia a te [Silvestro NdXam] e alla posta carissimo, parlando di una cosa che ritengo veramente grave.
Io sono un assiduo giocatore di Diablo 2. So bene che sono passati anni dalla sa uscita, ma tra espansione e patch da giocare e da divertirsi ce n'è sempre. Un gioco favoloso, minato però da una politica gestionale della modalità online scandalosa!
Mi è capitato domenica 5 settembre, alle 1.30 del mattino, di essere disconnesso dai server europei prima tramite indirizzo ip e in seguito tramite account. Per quale ragione? Per il semplice motivo di essermi messo ad aizzare la chat contro i numerosi bot automatici che fanno pubblicità di siti in cui si VENDONO oggetti: questi in pratica spammano continuamente, rendendo la lettura insostenibile all'interno delle varie chat.
Ritengo ciò scandaloso in quanto mina i miei diritti di acquirente-giocatore e poiché la chat non è ufficialmente moderata (volano bestemmie e insulti di tutti i tipi) non vedo il motivo di tale azione nei miei confronti. Sottolineo che non esiste una sorta di "regolamento di battle.net" in proposito.
Vorrei rendere tutti partecipi di questo sopruso telematico e invito chiunque giochi a Diablo 2 a boicottare questa maniera di fare scrivendo "NO AI BOT" in chat ogni volta che può.
Spero che mi pubblicherete quanto meno x dovere di cronaca.
Grazie comunque, **Arus (*aran and *morganas account)**

Dovere dovere.

Doom (de Doom)

"Ciò che ci attendiamo non capita quasi mai; generalmente capita ciò che meno ci aspettiamo" - Benjamin Disraeli, in lacrime con in mano una torcia virtuale

Ciao Xam,
chi ti scrive è un semi-attempato trentenne che dopo svariati anni di gioco, sempre e comunque in vostra compagnia (ah, Amiga Action, che tempi) (non me lo ricordare... NdTMB), si trova a dir poco spaesato. Dunque, 50 euro secchi per il tanto "hypato" Doom 3, torno a casa, installo e verifico che un P4 2,4 con 512 mega di memoria, scheda Geforce FX , mi permette di giocare scattando a 640x480. Niente male se consideriamo che al primo tentativo multiplayer le voci del menu si sono trasformate in inglese (tralascio di raccontarti l'esperienza, davvero deludente).
Come dare torto al Silvestri, che in 15 minuti ha già toccato l'apice della noia? Ragazzi, la ID è la più sopravvalutata software house di sempre e mi comincio a preparare allo stupore di fronte a valutazioni, che se dovessero superare il 65 sarebbero già "pompate". Cosa mi ritrovo? Una serie di labirinti inutili da esplorare con la torcia. Poco, troppo poco, e penso sia ora di smetterla di attendere lo sviluppo dei mod per apprezzare un titolo, basta... Gli appassionati questa volta non possono salvare le chiappe di Carmack e soci. Delusione e rabbia mi sormontano, neanche la "sola" di Civ3 Play the World può essere paragonata a questo. Sacred è pieno di bug? Va bene, ma almeno è giocabile e sufficientemente divertente ad un costo più che dimezzato, senza contare il packaging, falso motivo per giustificare prezzi inauditi.
In conclusione, spero invano in una vostra netta presa di posizione, una stroncatura in piena regola che evidenzi la totale assenza di qualsivoglia aspetto innovativo o coinvolgente a tal punto da "catturare". Mi dispiace ma torno a Serious Sam, spensierato e giocabile anche per quei 5 minuti che ci avanzano, cosa che Doom 3 vuole essere e non vi riesce... Ah, dimenticavo la grandiosa innovazione dei riflessi e delle ombre così ben implementate in un videogame; vero, verissimo, ma la giocabilità dov'è andata a finire, mi manca tanto tanto.
[A PROPOSITO DI DOOM 3] LA GIOCABILITÀ DOV'È ANDATA A FINIRE? MI MANCA TANTO TANTO. - CRIX
Saluti da un inc@# nero.
Crix

La lotta è iniziata, BFG alla mano e noto che a fronte di pareri della critica mediamente positivi (87% di media su Metacritic, giusto per sottolineare che ho letto la mia prosopopea), sono anche parecchi i giudizi dissacranti che si staccano dal coro. Il primo che ho sentito in ordine di tempo è stato quello di FBS (il fu redattore Fabio Simonetti), che però vanta come attenuante il fatto di essersi sorbito in pieno faccione diverse settimane di test a 12 ore al dì direttamente negli uffici della ormai vituperata ID. E voglio vedervi ad amare un gioco dopo un simile tour de force...
A ogni modo al ritorno dalle vacanze ho potuto udire la voce acida di quel permaloso del Mao nonché i più pacati (ma sempre negativi) commenti del serafico Alex Rossetto. Se vi devo dire la verità non ci ho ancora messo le mani sopra (e questo non mi fa onore, lo so) ma lasciatemi giustificare con lo scoramento che mi hanno tirato addosso.
Provvederò quanto prima, parola di lupetto.

AU REVOIR

Ah, ma quante belle letteruzze, questo mese. Come avrò fatto a farcele stare tutte rimane un mistero. Forse che avete imparato l'arte della sintesi? Insegnatemela, please.

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

Non riesco mai a trovare qualcosa di decente da dire nei prologhi, forse dovrei dedicarmi agli epiloghi, ma ho il sospetto che anche con quelli non andrebbe molto meglio. In ogni caso vi ringrazio per tutte le cartoline che mi avete fatto arrivare, non credevo di poter essere oggetto di cose tante attenzioni e bon.
Che altro dire? Basta direi, buona lettura e ci vediamo allo Smau da qualche parte, tanto la fiera è piccola.
Ed ecco l'attesissima (chissà da chi) barzelletta che fa ridere solo me, questa volta però ve ne piazzo una ultravecchia, ma trattandosi di un classico, magari va bene lo stesso (se non va bene, bon pazienza).
Dottore al paziente: "Accidenti, lei ha un testicolo di legno e uno di ferro! Non ha mai avuto problemi?"
"No, ho due figli splendidi, Pinocchio fa le medie e Mazinga l'asilo!"
Hihihi umpfh
Raffo

Non sono mica Susanna Agnelli

Caro Raffo senti qua!
Volevo dirti una cosa mi ha messo un tribolo addosso che nemmeno tu te lo puoi immaginare! Ho scoperto come fanno a mandarti lo spam del viagra e degli allungatori fallici! (ah però, la notiziona! NdRaffo)
Pochi giorni fa ero fuori coi miei amichetti troppo amichetti e gozzovigliando per le vie di Bologna mi ritrovai nell'impellente necessità di urinare. Battezzai così una via dove non passa mai nessuno e sperando di espletare il mio bisogno corporale in pace estrassi il mio attrezzo ma... delirio! Cioè troppo una brutta storia: iniziò a passare talmente tanta gente che neanche al Motor Show dove regalano le magliette ce n'è!
Sembra che addirittura 2 turisti giapponesi siano riusciti a fotografarmi mentre ero intento a sbrigare le mie faccende e che le foto abbiano fatto il giro di Internet (per ora solo in Giappone) creando panico nei giovani del Sol Levante, i quali non escono più la sera per paura di ritrovarsi nella mia triste situazione!
Di tutta questa storia potete trovarne un resoconto nel mio sito http://www.ht-arena.com/independiente_havana e in quello degli amichetti gemellati.
Ma la cosa peggiore è che dopo solo due giorni dall'accaduto mi sono arrivati messaggi spam nella mia casella elettronica del lavoro pubblicizzanti viagra e allungatori fallici e adesso temo che i miei clienti scoprano che cosa ho fatto e non mi considerino più e poi mi è venuta la paura di averlo piccolo! (Se avessi usato un altro "e" mi sarebbe venuta una crisi di asma. NdRaffo) Raffo puoi aiutarmi?
Della

Facendo un salto sul tuo sito ho notato una frase che mi quasi strappato un sorriso (il che non è male se si considera che non rido dal '94), la frase recita: "Hasta la victoria siempre! Ma a volte va bene pure un pareggio". Bravo bella te
Tornando alla tuo richiesta di aiuto... no non posso aiutarti, anche io ho gli stessi problemi, arrangiati

La luce fuori dal tunnel

Illustre (no non sfotto) Raffo (ah bon. NdRaffo), ho un grave problema, da 4 numeri, le barzellette che facevano ridere solo te (ma anche me e molto tra l'altro) non mi fanno più ridere. Cosa posso fare, cosa mi succede?
Rispondimi potrei impazzire, o forse lo sono già visto che non rido più alle tue barzellette.
Saluti, **Luca**

Vedi caro amico Luca, lo strano era che le mia battute ti facessero ridere, non certo il contrario. Era prima che avresti dovuto chiedere il mio aiuto, non certo ora che sei guarito
Stai tranquillo quindi, è tutto a posto, sei tornato (o diventato) normale, ora potrai avere una famiglia, dei figli, una mogliettina premurosa che scodinzola quando arrivi a casa e un bel cagnone che stira e cucina dei gustosi manicaretti

I tempi (verbali) cambiano

Saggissimo e immenso Raffo Sentiqua (immenso ci sari te, ho ricominciato ad andare in palestra e sto dimagrendo. NdRaffo),
ti scriverebbi per avere una risposta da una mente geniala come la tua, ad una domanda che mi pongio ogni giorno.
Molti miei amici e anche i miei familiari mi direbbero che io avessi delle difficoltà a parlare la lingua italiana, sopratutto con i tempi (che giorno è oggi? NdVega). Ora siccome io non mi accorgessi di questo problema ti vorrebbi chiedere se fosse vero o se fu vero?
Io attenderei con iNpazienza la tua risposta illuminata o illuminescente... salutissimi o immenso.
Vega

Caro Vega, fossi in te non farei caso a quanto ti dicono, mi sembra ovvio che sono invidiosi del tuo modo di parlare, così ricercato e forbito. Certo tutti abbiamo dei margini di miglioramento, ma i tuoi sono davvero millimetrici. Continua così e vedrai che un posto come docente di lettere all'università non te lo leva nessuno
Ah, quasi dimenticavo... no, fa niente, me lo sono dimenticato davvero

Sbando è dire poco

Illuminato Raffo,
Tu non lo sai ancora, ma nemmeno io.
Fattostà. Che. E pensare... il Principe Azzurro...
E Rat-Man? Dove lo mettiamo?
Rat che? Rat chi?
Comodino. Ahahahaha hu
Ma dai, sempre la solita solfa delle tubature...
Qual è il tuo colore preferito? Mah. Fornello? Lo accendiamo?
Hai sbagliato. Peccato. Ritenta, con quella Tailandia.
Orchidee? Chi diceva orchidee?!? Ah, no, solo Destino. E Morte?
Sembra morta. Mah.
Zabaione, ciao Berto
O era Raffo? (e chi lo sa? .NdRaffo)
Federico alias "pirpolo"

Pubblico questa lettera solo per farvi rendere conto di che gente mi scrive... c'è da aver paura. Questa qui è gente che ti aspetta sotto casa con le mutande in testa e l'hard disk (formattato) legato al polso come un orologio.
Comunque sono contento, va tutto molto bene

La lettera scelta a caso del mese

(Questa lettera è stata scelta del tutto a caso tra tutte quelle pervenute, non ha risposta perché... perché... ma che cavolo ne so, scegliete voi il motivo. ndRaffo)

"NOHC" eleinaD

!!!ooaiC eneb immatS !airgella ehc iardev e arposottos onroig li ottut eradna da ut ehcna avorP !oirartnoc la idev al es alleb ùip è ativ aL !elanoizasnes artepocs anu ottaf oH !offaR oraC
Luca

Dr. Matteo "Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

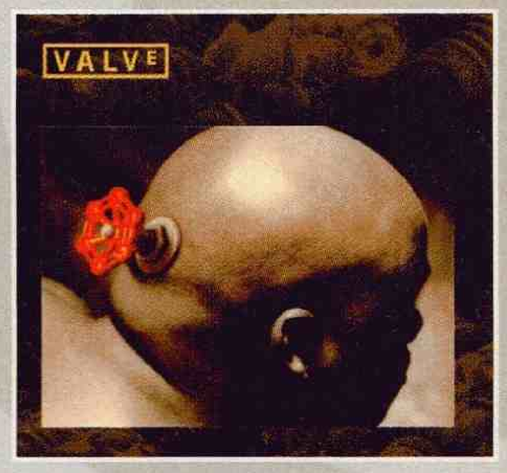
Backstage

FREEMAN IN TRIBUNALE!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Stufo di aspettare Half-Life 2? Il torneo di Gunbound ti aspetta su TGM Online!

Non vi siete mai persi una puntata di Perry Mason e nella vostra cameretta avete un poster in formato gigante di Ally McBeal? Allora date un'occhiata a quanto è successo in tribunale tra Valve e Vivendi a proposito dell'imminente (si spera) rilascio di Half-Life 2...



Ci risiamo. Non sono bastati i quattro anni d'attesa, la storiella della leaked version trafugata alla fine dell'estate 2003 e i quintali di filmati resi pubblici negli ultimi E3 a far arrivare nelle nostre manine vogliose la versione finale di Half-Life 2; il gioco che più di ogni altro promette scossoni devastanti al mercato PC rischia, in via del tutto teorica, di non vedere la luce prima della prossima primavera. O forse oltre.

Prima di attaccarvi alla canna del gas, è bene che sappiate che attualmente l'uscita di HL2 è prevista per il 26 di novembre. In questo articolo, però, daremo un'occhiata alle dispute legali tra le due società che detengono i diritti del gioco, ovvero Vivendi Universal Games nelle vesti del publisher e Valve negli ancor più scomodi panni dello sviluppatore. La cronologia degli eventi chiarisce molto sul perché di ritardi e quantomeno bizzarre strategie commerciali.

Alla fine dello scorso settembre, quando il rilascio del gioco pareva ormai imminente, è stata pubblicata la notizia di un nuovo contenzioso legale tra le due società, nato da una querelle legata alla commercializzazione del gioco: si tratta della distribuzione dello stesso attraverso Steam, il servizio creato da Valve all'inizio del 2003 con lo scopo di aggiornare i mod multiplayer che hanno permesso alla prima versione di Half-Life di sopravvivere felicemente fino ai nostri giorni. La sua prerogativa, pur continuando a fornire aggiornamenti automatici, è quella di permettere il download della versione finale di Half-Life 2 ai sottoscrittori non interessati alla versione scatolata.

Chi può essere danneggiato da questo peraltro rivoluzionario sistema di marketing? Bravi, proprio Vivendi stessa, che dei proventi della versione scaricabile detiene una percentuale di dividendo pari alla quantità d'acqua presente su un asteroide del pianeta Xen. Per questo motivo, la multinazionale francese ha citato in giudizio Gabe Newell e soci, sventolando davanti al naso del giudice un contratto datato 2001 in cui Valve cedeva a Sierra (e quindi a Vivendi) i diritti di distribuzione del gioco. Oltre a questo, i documenti puntano il dito sulle dichiarazioni pubbliche dello stesso Newell, volte a indicare come primario il canale tradizionale di distribuzione del gioco, ovvero il classico supporto ottico. Questo nonostante fosse palese come dietro le quinte Valve stesse già mettendo a punto la piattaforma Steam. Tra le mille domande che ora potremmo porci, la migliore è: "Perché Vivendi si è svegliata proprio adesso?".

La risposta è tutto fuorché semplice e spiega il probabile motivo per cui il publisher francese abbia sollevato una causa legale all'apparenza inopportuna. Tutto inizia il 14 Agosto 2002, giorno in cui Valve cita in giudizio Sierra (la società è ora controllata da Vivendi) per aver distribuito illegalmente copie dell'originale Half-Life ad alcune catene di Internet Cafè, uscendo dai limiti del contratto di licenza. La causa si è trascinata fino a oggi senza una soluzione, malgrado i probabili tentativi dei legali di entrambe le parti di dirimere la questione fuori dai tribunali. Evidentemente questo sgarbo non è piaciuto molto ai dirigenti transalpini, desiderosi di chiudere la questione con due pacche sulle spalle e un caloroso "volemose bene"(magari proferito con un altro accento, eh? ndToSo). Come obbligare Valve a ritirare la causa? Ma ovviamente intentandone un'altra che impedisca agli sviluppatori di far circolare il gioco tramite Steam, facendo leva sul contratto originario datato 2001 con cui le due parti davano, di fatto, il via allo sviluppo del gioco. In questo accordo è presente una clausola che permette a Vivendi di tenere nel cassetto la "Candidate Release" destinata a finire su CD e DVD per un periodo di tempo della durata massima di sei mesi. Questo a partire dal giorno in cui Valve ne effettua la consegna nelle mani del publisher. Stando alle dichiarazioni dei responsabili marketing di Valve, l'operazione dovrebbe essere avvenuta agli inizi dello scorso Settembre, accompagnata da entusiastiche dichiarazioni relative alla possibilità di trovare già per i primi di ottobre il gioco sugli scaffali dei negozi. Come se non bastasse, con una mossa apparentemente (e ragionevolmente) figlia dell'opportunità di non intasare il servizio al momento del rilascio ufficiale, Valve ha già reso disponibile attraverso Steam il download di buona parte dei file d'installazione del gioco, i cui pacchetti finali saranno resi pubblici solo al momento del lancio sul mercato ufficiale.

Considerati i retroscena, non ci vuol molto a capire come in realtà si tratti di una mossa politica per spingere il publisher a mettere il gioco in commercio il più rapidamente possibile.

Dalle nebbie di una situazione in mano a giudici e avvocati, gli unici dati certi sono i pazzeschi interessi legati alle probabili stratosferiche vendite del gioco, ma anche gli altrettanto stratosferici risarcimenti che Vivendi dovrebbe versare nelle casse di Valve in caso di una risoluzione a favore di quest'ultima del contenzioso datato Agosto 2002.

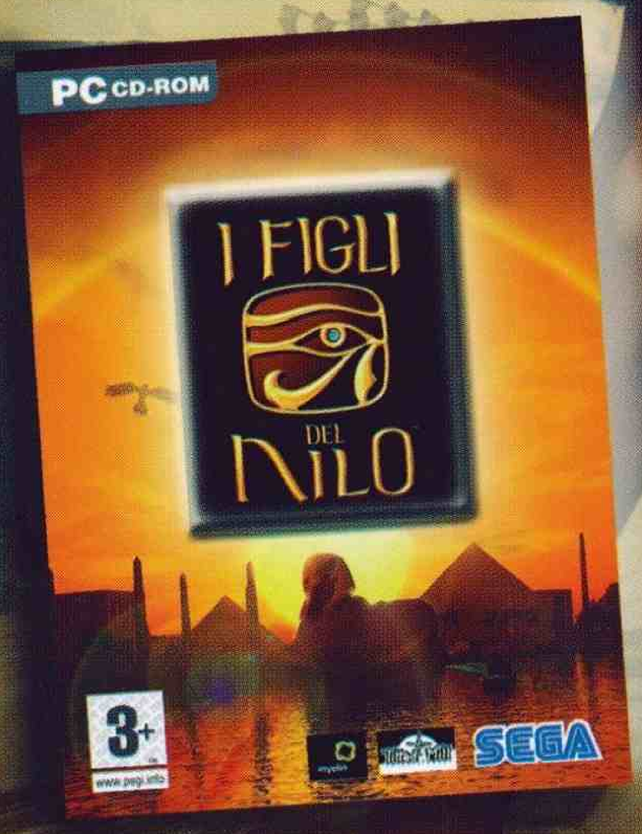
In questo marasma di citazioni, accuse e carte bollate, non ci resta che fare qualche congettura e un paio di considerazioni: per quanto riguarda la data di rilascio, appare piuttosto improbabile che Vivendi si faccia sfuggire l'occasione natalizia per trascinare la questione fino all'inizio della prossima primavera, momento in cui, giorno più giorno meno, scadrà il periodo di sei mesi garantito dalla clausola contrattuale. L'urgenza di arrivare sul mercato e realizzare il massimo risultato possibile riguarda entrambi i contendenti; questo, non solo considerati i deludenti dividendi della divisione ludica di Vivendi relativi all'anno fiscale 2003, ma visti gli inevitabili costi di almeno quattro anni di sviluppo di cui Valve deve essere in grado di rientrare il più rapidamente possibile. Oltre a questo, è altrettanto improbabile che Valve stessa decida rilasciare per conto proprio la versione finale esclusivamente attraverso il canale Steam: Newell potrebbe veramente ritrovarsi tra le mani una seconda causa legale di proporzioni inimmaginabili, per cui, in caso di sconfitta, potrebbero non bastare i profitti derivanti dalle vendite di un ipotetico terzo capitolo del gioco. Ma ciò che più ha sorpreso gli addetti ai lavori curiosi di vedere come uscirà il rapporto tra le due società al termine della vicenda, riguarda le dichiarazioni di un portavoce di Vivendi, il quale ha confermato il desiderio dell'azienda di proseguire la collaborazione con Valve una volta terminate le dispute legali...

I FIGLI DEL NILO™

"DISEGNA E COSTRUISCI GLORIOSE CITTÀ IN CUI GLI ABITANTI VIVONO E ACCRESCONO IL TUO REGNO!

I FIGLI DEL NILO TI PERMETTERÀ DI VESTIRE I PANNI DI UN FARAONE CHIAMATO A GUIDARE IL SUO POPOLO E DI PASSARE ALLA STORIA.
DAGLI STESSI SVILUPPATORI, DI FARAON I FIGLI DEL NILO RAPPRESENTA IL PIÙ ALTO ESPONENTE DEL GENERE DEI CITY-BUILDING GAME."

www.immortalcities.com/cotn



Tilted Mill ENTERTAINMENT

SEGA

LEADER

PC CD ROM

Myelin Media and Immortal Cities: Children of the Nile are the trademarks of Myelin Media, LLC. Tilted Mill Entertainment is the trademark of Tilted Mill Entertainment, Inc.

MultiStrategia Deluxe

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Edizione limitata in vendita a novembre. Prenota la tua copia.

TRE NUMERI 1 DELLA STRATEGIA IN TEMPO REALE RACCOLTI IN UNA CONFEZIONE DI LUSSO.

Tzar - Excalibur e il Re Artù

Il Re Artù, il mago Merlino, la fata Morgana, Sir Lancillotto ed altri 60 personaggi ti sfidano in una campagna con otto intense missioni. Preparati all'emozione dell'incredibile giocabilità di TZAR e dei suoi elementi di ruolo, come le unità militari che acquisiscono esperienza fino a diventare eroi e le creature fantastiche come dragoni, orchi, golem...

Patrician III

La saga Patrician, con oltre 1.000.000 di giocatori in tutto il mondo, è riconosciuta come il principale esponente della strategia commerciale, politica e militare. Assumi il ruolo di un imprenditore in cerca di fortuna fino a trasformarti nell'uomo più potente dell'Impero dei Mari.

Imperivm

Anno 264 a.C. Roma invade la Sicilia come primo passo per la creazione di un Impero. Un progetto che Cartagine non è disposta ad accettare e che scatena le Guerre Puniche. Il Mediterraneo si trasforma in un immenso campo di battaglia nel quale brilleranno la genialità di Annibale e il coraggio di Scipione l'Africano...

MultiStrategia Deluxe include i manuali con le piste per conseguire la vittoria.

19'95€

FX INTERACTIVE